ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2

INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO

ゲーム タイプ

Gametype

Revista de Videojuegos Japoneses

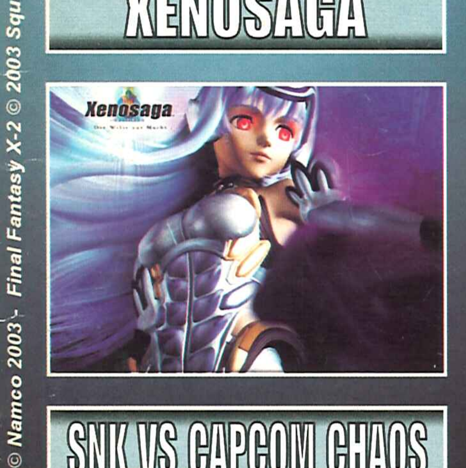
nº13 - 5 €

ZONE OF THE ENDERS
THE 2nd RUNNER

DE NUEVO UN JUEGO SACA EL MÁXIMO PARTIDO A NUESTRA PS2

ASÍ ES EL ÚLTIMO TRABAJO DEL EQUIPO DE HIDEO KOJIMA

FINAL FANTASY X-2



XENOSAGA



SNK VS CAPCOM CHAOS

ONIMUSHA 3

SAMURAI DEEPER KYO



GAMETYPE Nº13 - 5 € / 832 PTAS
00013
8 414090 216715
PRINTED IN SPAIN

UN MUNDO DE OCIO Y DIVERSIÓN PARA BAJAR A TU MÓVIL

¡Pásate al sonido del tercer milenio...Bájate o Regala tonos polifónicos!

INTERNACIONALES

3846	Chihuahua	DJ Bobo
3293	Flight 673	DJ Tiesto
1546	One More Time	Daft Punk
1575	On The Move	Barthezz
1398	Freestyler	Bomfunk Mc's
2319	Ramp! The Logical Song	Scooter
1500	Addams Family Theme	Addams Family
2803	One Day In Your Life	Anastasia
3824	Sk8er Boi	Avril Lavigne
1972	Yesterday	Beatles
1971	Yellow Submarine	Beatles
2484	No Woman No Cry	Bob Marley
1543	Its my life	Bon Jovi
1319	Oops I Did It Again	Britney Spears
4092	My Heart Will Go On	Celine Dion
4074	Theme	Chariots Of Fire
3825	Dirty	Christina Aguilera
3692	In My Place	Coldplay
3970	The Stars	Cranberries
1598	Just Cant Get Enough	Depeche Mode
3191	ET	ET
4323	Sorry Seems To Be The Hardest	Elton John
4336	Burning Love	Elvis Presley
3318	Without Me...	Eminem
4188	Lose Yourself	Eminem
3972	La Chica De Ayer	Enrique Iglesias
2454	Final Countdown	Europe
1748	Flintstones Theme	Flintstones

NACIONALES

3566	Sin Miedo A Nada	Álex Ubago
3892	Soy Yo	Marta Sanchez
3438	A Dios Le Pido	Juanes
3550	Ave Maria	Davis Bisbal
3552	Que La Detengan David	Civera
3704	Lloraré Las Penas David	Bisbal
3551	Corazón Latino David	Bisbal
3847	Cuando Tú Vas	Chenoa
3790	Toda La Noche En La Calle	Amaral
4228	El Aire Que Me Das	Bustamente

Como bajar una melodia:

Tan sólo hay dos condiciones imprescindibles para que puedas disfrutar de estas melodias en tu móvil :

1. que tu móvil (o él de la persona a quién se lo quieras regalar) sea compatible
2. que tengas correctamente configurado la conexión WAP

NUEVO

Si así es, llama al **906 032 871** e indica los siguientes datos : Marca de tu móvil, Modelo, Operadora, Código numérico de la melodía, Nº de tu o del móvil. Si los datos son correctos, nada más finalizar tu llamada, recibirás un SMS en el que vendrá incluido una URL de conexión WAP al centro servidor de descargas.Más ayuda : info@olemovil.com

Compatibilidad : Nokia 3510, 3510i, 3650, 7210, 7650 - Siemens C55 - Samsung SGH-N620, SGH-T100 - SonyEricsson T300

Envía TOPLOGO al 5088 ó llama al 906 294 616 para bajártelos o regalárselos a quien quieras.

Ejemplo: envía TOPLOGO 54310 NOKIA al 5088 para que suene Morenita de Upa Dance cuando llamen a tu móvil NOKIA.

top 20

62067	Chihuahua
60278	Desenchantee
59468	Without Me
54210	Fiesta pagana
54259	Llorare las penas
60269	All the things she said
62073	Shin Chan
51027	Mission Impossible
54257	Cuando tu vas
62023	Simpsons
68030	Centenario Real Madrid
68014	Hala Madrid
51005	El exorcista
53221	Infected
53240	Lethal industry
51003	El bueno el feo y el malo
68002	Cant del barca
62039	Rasca y pica
54323	Dime. Beth
59604	Lose Yourself. Eminem



top 10



50111	
01176	
02082	
01173	Fuma hierba cada día
03112	
18465	EXTREMODURO
30023	
16223	TROMPA
02021	
03040	
02009	
02237	AMOR
27005	
01051	hora de comer!
01175	69 ni uno más
01164	
01067	NO... PISES SMOKE IT
18341	METALLICA
18270	
18288	sónique
03422	
03002	
30449	Embrujadas
17034	Timofónica

51021	La pantera rosa	Cine
55011	Himno de Espana	Himno
54233	Perdono	Tizziano Ferro
62007	El equipo A	Tv
54231	A dios le pido	Juanes
62065	MTV	Anuncio
62027	Fraggle rock	Tv
54247	Sin miedo a nada	Alex Zubago
54217	Asereje	Las ketchup
51000	Star wars darth vader	Cine
53237	Universe	Chasis
54268	Baila casanova	Paulina Rubio
56000	La abeja maya	Infantil
51075	Gladiator	Cine
54213	Que la detengan	David Civera
54219	Baila morena	Zucchero
62000	Benny hill	Tv
51036	Titanic	Cine
53009	Freestyler	Boomfunk Mc
68001	Atletico de madrid	Himno
57005	Tarzan	Grito
54222	Ave maria	David Bisbal
54256	Que el ritmo no pare	Patricia Manterola
53199	On the move	Barthez
62043	SouthPark	TV
53205	Samba adagio	Safri duo
60042	Sultans of swing	Dire Straits
55022	Els segadors	Himno
54262	Soy yo	Marta Sanchez
53238	Space melodie	Luna park
60012	Sweet child of mine	Guns n roses
60118	In the end	Linking park
59045	Tubular bells	Mike oldfield
65021	Paquito chocolatero	Yeye
62029	Verano azul	Tv
51016	James Bond	Cine

Los más bajados

09016	16222 (SHIN-CHAN)	27026
02015	16188 (culeeti!)	27000
06070	30008	20138 (MARIA)
06351	01246	02209
03021	18259 (CENTRAL)	21012
30002	03084	09012
06131	09121	03004
03383	18258	03091
06050	01001	21073
01025	06060	30061

51021	La pantera rosa
62043	SouthPark
62007	El equipo A
62065	MTV
62027	Fraggle rock
53237	Universe
60118	In the end
51075	Gladiator
62000	Benny hill
51036	Titanic
53009	Freestyler
68001	Atl. de madrid
57005	Tarzan
51087	Terminator
53199	On the move
53205	Samba adagio
60042	Sultans of swing
55022	Els segadors
53238	Space melodie
51000	Star wars
60012	Sweet child of mine
55011	Himno de Espana
59045	Tubular bells
65021	P.chocolatero
62029	Verano azul
51016	James Bond
68015	Real sociedad
56000	La abeja maya

Móviles compatibles con melodías: Nokia 3210, 3310, 3330, 5210, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702. Siemens MT50, M50, Me45 y S45 (versión 21), C45 (versión 31). Alcatel 310, 311, 511. Ericsson T20e, T29, T39, R520, T65, T68. Motorola v50, v51, v100, v101, v2288, v8088, Timeport 250, Timeport 260, Accompli A008. Samsung R210, R200. Trium Odyssey, Eclypse, Mystral, Aura.

Móviles compatibles con logos: Nokia 3210, 3310, 3330, 5146, 5130, 5210, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702. Siemens MT50, M50, Me45 y S45 (versión 21), C45 (versión 3). Alcatel 310, 311, 511. Ericsson T20e, T29, T39, R520, T65, T68.



¿QUIERES CHATEAR CON LA GENTE MÁS DIVERTIDA?

A través de tu móvil, contacta con gente como tú. No te cortes, tus amigos te esperan en el chat.

envía **AMIS** al **5088**



Coste del mensaje : 0,90 euros sin IVA. 0,90 euros sin IVA. Precio máx/mn 1,06 € r.f. 1,36 € r.m. Apd. Correos 36442 28080-(MADRID)



Año 3. Número 3.

Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Linea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. Garcia, Javier Herreros, Sergio Herrera

Colaboradores:
Yosuke Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Néstor Rubio "Omega Clarens" Luis Retamal "Kim Kapwham", Raul Rubiño "Enchoi", Juan Carlos García "Shingo", "Varo", Santi Pérez A. "Chojin", Daniel Diaz "Torke", Francisco Pérez A. "Los Pakos", "Elix Koorishinzou", Silvia Rodriguez "Blue Mary" y Diego Pérez Hidalgo

Traducción japonés:
Yosuke Suzuki

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Alberto Fernández Cárdenas

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Diseño de menú interactivo:
Diego Pérez Hidalgo

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Video:
Javier Herreros

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Distribuidora para Méjico:
Pernas y cia
Editores y distribuidores S.A. de C.V.
Poniente 134, nº650
Colonia Industrial Vallejo
Delegación Azcapotzalco 2300 México DF
Teléfono 0052-55874455

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Junio-Julio 2003
PUBLICACIÓN BIMESTRAL

Okaeri!!

Al fin acabamos la ***Gametype#13***. Ni os imagináis lo que puede significar currarse una revista desde cero en tan sólo 10 días y teniendo 100 páginas... ¡buf! Acabamos con el cerebro frito, jeje...

¿Qué tal estos dos meses? Cargados de vicio, seguro. Nosotros hemos tenido una buena temporada entre tantos RPGs, juegos de **GBAdvance** (¡¡Qué pasada de **SP**!!) y brutalidades visuales como las que ofrece ***Z.O.E2***. ¡Y lo peor es que todo acaba de empezar! Porque poco antes del cierre es cuando nos ha llegado el increíble ***Zelda*** de **GameCube** (otra pasada de compra obligada) y, echando un primer vistazo a las noticias de lo que se presentará en el próximo ***E3***... ¡Una ruinaaaaaaaa! ¿Por qué somos tan *frikis*? >_< *¡ung!*

En este número tenemos que destacar el artículo especial que Solid Snake ha realizado del ***Z.O.E2*** (con total seguridad y digan lo que digan quienes digan, el mejor artículo de una revista española sobre este juego). No es por echarnos flores, pero lo que está claro es que en esta publicación tenemos preferencia a saber de lo que hablamos en lugar de hacer reportajes basados meramente en noticias que no aportan nada a la mayoría de los lectores, quienes como es lógico hoy por hoy tienen en su inmensa mayoría conexión a *internet*. Por eso planteamos nuestros artículos más allá del simple *preview* sin personalidad, aportando nuestra idea general sobre el producto una vez hemos echado horas y horas a los controles del mismo.

Y por cierto, para los lectores con *internet* ya veréis en la página 27 (si no la cambian luego en la editorial, claro) la publicidad del espacio *web* que, después de más de 3 años, lanzamos como primer sitio oficial de nuestro equipo. Va a ser muy, muy sonado porque en él incluiremos todo tipo de reseñas y dossiers redactados por nosotros en el pasado, junto a artículos actuales exclusivos, *downloads* igualmente únicos que complementarán los contenidos de nuestros *CDs* (por poner un ejemplo, habrá nuevos personajes para Mugen que irán cambiando, *wallpapers*...). Echadle un vistazo, ya que reunirá sección de *manganime* y videojuegos, pero hemos empezado preparando este primer mes la parte de ***Gametype*** (todo a su tiempo). Y además, ¡con inter-actividad para que podáis expresaros en todo momento! Os esperamos por allí ^_^

También en este número empezamos a incluir columnas de texto con opiniones de segundas personas sobre ciertos juegos. Esto servirá para haceros una idea de diferentes impresiones creadas por un mismo juego en más de un redactor. ¿Qué os parece?

¡Ah! Y agradeceros también la cantidad de e-mails que habéis enviado felicitándonos (en especial a *Solid Snake*) por la *crítica* y *contracrítica* de ***Metal Gear Vs. Splinter Cell***. Puede que es un futuro hagamos más comparativas, pero lo de pisotear lectores de malos modales no es algo que nos llame la atención.

¡Nos leemos en otros 2 meses o por la página *web*!

Sergio Herrera

(*Gran Maestro de las Artes Parciales*)

CONTENIDOS nº14

PlayStation 2

Digicube está trabajando en un nuevo simulador llamado ***Kyo-no Wanko - 10th Anniversary***. Este juego se basa en un clásico *anime* de mismo nombre emitido por la televisión japonesa **Fuji TV Network**. En el juego tendremos el papel de un dueño de mascotas y tendremos que elegir a una de ellas y enseñarla y jugar con ella. Durante el juego podremos hacer fotos de las mascotas y incluirlas en un álbum de fotos para así recordar por ejemplo el aspecto que tenian de chiquititas.



SCEE ha anunciado un nuevo titulo llamado ***Dog´s Life***. En el juego manejarmeos a un perro llamado *Jake* que vive como un humano en *Clarksville*. Un día su amiga *Daisy* es raptada y *Jake* comienza una gran aventura para rescatarla. La jugabilidad cambia según en la zona del juego donde nos encontremos variando la forma de visión de tercera persona a primera persona. En modo primera persona podremos oler diferentes esencias de otros animales que serán representadas en diferentes colores.

Virtual On Marz seguirá presentando todas las caracteristicas que hizo famosa a la saga y como no, muchos combates de robots. En este juego tomaremos el papel de un miembro de la *Robotic Special Forces of Marz* que deberá manejar un gigantesco robot llamado *Virtuaroid*, una máquina de gran capacidad de ataque especificamente creada para combates. En el juego pasaremos por diferentes planetas y por un gran número de misiones donde tendremos que encontrar nuevas zonas de combate, localizaciones de bases enemigas y defender bases aliadas.

Tecmo está realizando ***Monster Farm 4***. Esta vez tendremos a nuestra disposición a más de 300 monstruos que podremos enseñar con diferentes herramientas de la granja. Los monstruos que tengamos más preparados podremos llevarlos con nosotros a explorar grutas. En estas aventuras podremos llevar un máximo de cinco monstruos.

Sony está realizando la continuación del ***Mister Mosquito*** llamada ***Ka 2 - Let´s go to Hawaii***. Esta vez la acción se desarrolla en Hawaii donde la familia *Yamada* ha ido para visitar a unos amigos, la familia *Ellice*. Al parecer el incansable chupador de sangre *Mr Mosquito* se metió en el equipaje de los *Yamada* y acabó viajando con ellos. Podremos elegir entre mosquito japones y mosquito de Hawaii y las víctimas de estos dos vampiros serán la familia *Yamada* y la familia *Ellice*. El número de fases se ha visto muy incrementando ya que tendremos a nuestra disposición casi el doble que en la primera entrega.



Uno de los mejores juegos de **PS2** por fín tiene secuela asegurada. **NICO** es la segunda parte del maravilloso **ICO** y al parecer de nuevo **Sony** está consiguiendo explotar las posibilidades técnicas de la consola al máximo. Por desgracia poca información más se sabe referente a este juego, lo único seguro es que el protagonista también posee cuernos.

Sony está creando un juego de horror llamado **Siren**. Al parecer tendrá una atmósfera bastante sombria y macabra.

Sony ha revelado las primeras imágenes del **Gran Turismo 4** en una revista de coches de reino unido llamada **EVO** que contiene una entrevista con el productor del juego *Kazunori Yamauchi*. La calidad técnica del juego es impresionente y como ya es normal se presenta como el juego más anticipado gráficamente de carreras de coches.



Koei ha anunciado el ***Gaika no Gouhou - Air Land Force***, un juego de táctica militar. Al parecer la complejidad de los combates será notoria por su altisimo grado de realismo. Podremos usar armas de diferentes paises, tanques de alta tecnología, modernas tácticas militares, ataques invisibles y multitud de situaciones realistas. Los combates se desarrollan en Japón y el tipo de lucha es en tiempo real en un completo *3D*.

Konami está realizando ***Prince of Tennis: Smash Hit***, basado en el *anime* de mismo nombre. Tendremos a nuestra disposición a unos 40 personajes seleccionables cada uno de ellos con sus propias habilidades y ataques especiales sacados de la obra original.



Bandai lanzará un juego de ***Rahxephon***, basado en el *anime* de mismo nombre. El juego está realizado en *3D Cel Shading* y consiste en combates de robots al igual que la serie. También podremos conversar con los distintos personajes que aparecen en la serie.



Konami ha desvelado el aspecto del nuevo ***Castlevania***. Estará realizado íntegramente en *3D*, como ya se vio con no muy buen resultado en **Nintendo 64**. Esperemos que esta vez salga mejor la cosa.



Sony lanzará el juego ***Dokodemo Issyo - My Picture Book*** que no es otra cosa si no un libro de ilustraciones animado. Podremos elegir entre numerosas historias diferentes e introducir los cambios que queramos y el orden de aparición de los personajes, creando asi infinidad de posibilidades. El juego posee una función reloj que detecta en que día estamos jugando y ciertas historias sólo aparecerán en días tales como nochevieja, año nuevo, etc.

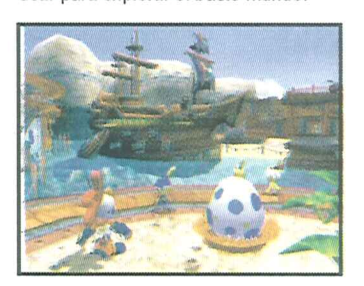
Sony está realizando el ***Everybody's Golf Online***. Esta vez podremos jugar por *internet* a todos los modos de juego ya vistos en las anteriores versiones. En Japón por 500 ¥ al mes podrán jugar todas las veces que quieran o comprando un bono mensual de 600 ¥.

GameCube

Tras la salida de la segunda parte para la **GC**, ahora va a aparecer esta primera entrega llamada ***Sonic Adventures DX*** que aunque con muchos años de retraso respecto a la versión original de **Dreamcast** al menos muestra algunas mejoras gráficas, aunque nada realmente destacable.



El creador de **Sonic** *Juji Naka* y el **Sonicteam** han vuelto a unirse para crear el ***Billy Hatcher and the Giant Egg***. En el juego veremos un mundo mágico que ha caído en las tinieblas de un malvado rey que ha creado una noche eterna y ha capturado a todas las criaturas del reino (el guión no puede estar más gastado). El mundo sólo podrá ser salvado por un joven poseedor de un traje mágico que le da el poder de controlar unos huevos. Durante el juego deberemos reunir unos huevos especiales y usarlos para resolver puzzles. También se podrán romper algunos de estos huevos de donde saldrán criaturas mágicas con poderes especiales que podremos usar para explorar el basto mundo.



Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution amplia aun más el universo ***PSO*** ofreciendo un nuevo sistema estratégico de lucha. Se combina el coleccionismo de cartas y mazos más combates tácticos por

grupos que irán viajando por diferentes planetas. Para aclarar la cosa, simplemente los combates son por turnos de cartas. La opción de chateo lógicamente sigue vigente. La historia continua el guión comenzado por los anteriores juegos y se podrá jugar *online* u *offline*.



Nintendo va a lanzar un lector de tarjetas llamado ***SD Card Adaptor*** con el que se podrán pasar las partidas guardadas de la tarjeta de memoria al **PC**. Para **PC** saldrá un *software* llamado ***Animal Forest*** que utilizará las ventajas de este nuevo *hardware* ya que podremos pasar fotos del ***Animal Forrest*** de **GC** al **PC** para almacenarlas o mandarlas por *internet*.



Bandai está realizando un curioso juego de simulación llamado *Chibirobo* en el que tendremos que enseñar a un mini robot de 10 centimetros todo tipo de cosas. La inteligencia artificial creada para el mini robot *Chibirobo* está enfocada para que sea muy curioso y busque por el mismo como realizar distintas acciones. Si hace algo mal lo podremos castigar o si por el contrario se porta bien podremos darle premios.



Nintendo ya está preparando la nueva entrega del juego más famoso de carreras de karts que a tantos y tantos programadores a servido como inspiración. ***Mario Kart Double Dash*** posee como novedad principal que en cada kart van montados dos personajes, uno es el que conduce y otro va situado en la parte trasera y realiza los movimientos de ataque y usa los diferentes *items* cogidos por el circuito (algunos de ellos sólo podrán ser usados por personajes especificos). El piloto posee las caracteristicas del personaje escogido para ese puesto, como velocidad o derrape y el que va en la parte trasera las suyas propias como fuerza o agilidad. Los personajes que se pueden escoger son *Mario*, *Luigi*, *Peach*, *Baby Mario*, *Baby Luigi*, *Yoshi*, *Bird*, *Wario*, *Waluigi*, *Donkey Kong*, *Diddy Kong*, *Bowser*, *Bowser Jr.*, *Koopa* y *Paratroopa* y podremos juntarlos de la manera que queramos.



Gameboy Advance

Sega está realizando un nuevo titulo del mundo ***Sonic*** llamado ***Sonic Battle***. En este juego se combinarán furiosos combates y acción entre los personajes más conocidos de la saga. Podremos seleccionar entre 8 luchadores como *Sonic*, *Tails*, *Knuckles*, etc, cada uno de ellos con sus caracteristicas especiales. Se podrán elegir diferentes escenarios para los combates, algunas reglas de lucha, y preparar a nuestro gusto los ataques del personaje elegido. Para los combates a varios jugadores se podrán conectar con el cable *link* un máximo de cuatro en modos de lucha por separado o en grupos de dos. Los ataques especiales se podrán combinar entre personajes para crear super devastadores especiales.



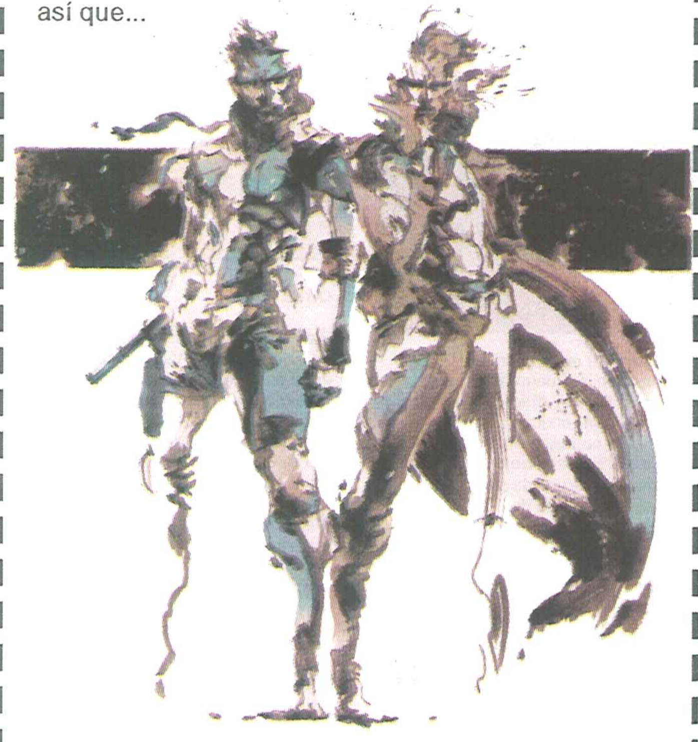
Nintendo ha anunciado la salida del ***eCard Plus*** que conectará la **Gameboy Advance** a la **GameCube**. La diferencia que tiene esta versión *Plus* respecto a la anterior es que posee una expansión para conectar el

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

Konami ha confirmado el desarrollo de ***Metal Gear Solid ~ The Twin Snakes***, que será exclusivo para **GameCube**. El juego está basado en el ***MGS*** de **PSX** y serán incluidos todos los avances técnicos que brinda esta consola más una jugabilidad totalmente renovada, muy parecida a la del ***MGS2***. Para gozo de los amantes de los videojuegos en este proyecto se han unido los dos grandes creadores de videojuegos de todos los tiempos, *Shigeru Miyamoto* como supervisor del proyecto y *Hideo Kojima* como director y guionista. ¿Qué puede surgir de la unión de estos dos "monstruos"? Además, junto al equipo de **Konami** está trabajando el *second party* de **Nintendo** "**Silicon Knights**". Si pensabais que os ibais a escapar sin una reseña de ***Metal Gear*** en este número, veréis que es inevitable (y en adelante será peor, porque para el próximo número os ampliaremos esta información lo máximo posible y todo lo que se sepa de ***MGS3***...). Hay revistas a las que les mola hablar una y otra vez de juegos como los ***Tomb Raider***, así que...



cable **GBA-GC** y asi poder transferir datos del **eCard** a la **GC**. **Nintendo** lanzará un *pack* con el ***Pokemon Battle eCard*** + el ***eCard Reader Plus***.

Konami está realizando un *Sun Action RPG* llamado ***Boktai***. La misión principal de este juego es derrotar a unos vampiros usando un aparato llamada ***Pile Driver*** que purifica a los enemigos. Para atraer a los vampiros hasta el *Pile Driver* situado dentro de las mazmorras tendremos que atacar a los vampiros con una pistola de luz e ir atrayéndolos hacia donde se encuentra el *Pile Driver*. Durante el día podremos atacar sin problemas a los vampiros pero sin la protección de la luz solar tendremos que escondernos y uir de ellos.



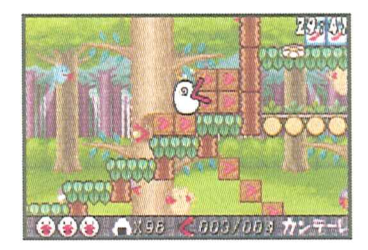
Square está realizando un *action RPG* llamado ***Shinyaku Seiken Densetsu***. La historia está basada en el primer ***Seiken Densetsu*** aparecido para **GameBoy** pero con la inclusión de nuevas historias, sistemas y personajes como por ejemplo *Shadow Knight* que será el rival de los protagonistas. El *ring type menu system* del ***Seiken Densetsu 2*** (***Secret of Mana***) también se podrá usar.



Capcom está realizando la continuación del juego de **Super Nintendo *Mickey Magical Quest*** que hace poco fue rehecho para **GBA**. Esta nueva entrega se llama ***Mickey & Minnie's Magical Quest 2***. En el juego podremos vestirnos de tres maneras diferentes cada una de ellas con sus habilidades exclusivas.



Namco está realizando ***Hachiemon***, un juego basado en un *anime* de mismo nombre. Este personaje usará sus labios para atacar a los enemigos y realizar otras muchas acciones como estirar sus labios para golpear a enemigos distantes o usarlos como látigo y girar sobre si mismo creando un especie de torbellino.



Xbox

Success está creando la secuela de su popular juego de simulación de cocina y citas llamado ***Bistro Cupid 2***. En este juego tomaremos el papel de un chico llamado *Deil* perteneciente a la escuela de concina. Nuestro objetivo es llegar a ser un gran maestro de cocina y abrir un restaurante. Mientras tanto trabajaremos después de clases en un restaurante donde podremos conocer a chicas y quedar con ellas. Cada una de estas chicas nos puede enseñar a cocinar su propio estilo. Tras su salida en **Xbox** aparecerá unos meses después en **PS2**.



Otros

Playmore ha anunciado que mostrará un video de ***SNK Vs. Capcom Chaos*** en el próximo *E3*. La compañía coreana pretende relanzar los productos **SNK** al exterior de Asia y esta va a ser su primera campaña. Además, han anunciado que están realizando una nueva entrega de la saga ***Samurai Shodown***, así como el ***Metal Slug 4***, que esta vez estará realizado en *3D* (en estos momentos no se ha confirmado bajo qué placa o consola correrá este ***Metal Slug 4***, porque obviamente la placa **MVS** de **SNK** no tiene polígonos, y la extinta **Hyper Neo·Geo 64** no van a sacarla del cementerio, ¿verdad?)

Para más noticias, seguimos en la *web* y dentro de 2 meses.

Solid Snake

SNK Vs. CAPCOM CHAOS



Playmore ha revelado algunos de los personajes con los que contará ***SNK Vs. Capcom Chaos***.
De SNK: *Kyo Kusanagi*, *Iori Yagami*, *Mai Shiranui*, *Earthquake*, *Terry Bogard*, *Ryo Sakazaki*, *Shiki* y *Choi Bounge*.
De Capcom: *Ryu*, *Ken*, *Chun-li*, *Hugo*, *Guile*, *Tabasa*, *Gouki* y *Dhalsim*.

El juego saldrá en verano para la placa *MVS* (*arcade*) de **Neo· Geo**. Para los que no llevéis mucho tiempo en el mundillo de los videojuegos hay que decir que *Shiki* es una luchadora aparecida en las 2 entregas de ***Samurai Shodown 64***, que *Tabasa* proviene del *arcade* ***Warzard*** y que *Earthquake* ha sido rescatado de las primeras entregas de ***Samurai Shodown***. Esperemos que la suma total de personajes sea algo mayor y sobretodo que **SNK** no haga como **Capcom** en el **CVS** y utilice los *sprites* que ya tiene realizados de sus personajes y los meta en este juego sin ningún tipo de cambios.

Este juego tiene anunciada una adaptación para **GameBoy Advance** que aparecería este mismo año. Os ampliaremos toda la información en el próximo número.

GAME BOY ADVANCE SP

Lo que nadie se atreve a decir

Cualquier persona que haya visto o tenga la **GBASP** puede comprobar con agrado cuantísimas ventajas tiene referente al anterior modelo. No hay duda de que esta consola es una auténtica pijada y por fín lo que todos los usuarios de consolas portátiles estábamos esperando. Pero, ¿y las desventajas y fallos que presenta? En ninguna revista de videojuegos comentarán este aspecto, pero en ***Gametype*** sí, por lo que aquí tenéis un análisis **real** de la **GBASP**.

Aunque sin duda la consola presenta muchísimas más ventajas respecto al anterior modelo, mentiríamos si dijéramos que todo es perfecto. Como siempre, existen pequeños (y no tan pequeños) fallos o desventajas que siempre está bien analizar. Aunque quiero dejar claro que como usuario de **GBASP** me parece que esta consola es una auténtica pasada.

Artículo "*GBASP, Lo que nadie se atreve a decir*" por Solid Snake.
(*solid_snake_@mixmail.com*)

Ventajas

Principalmente la iluminación de la pantalla. Este punto es realmente el que hace que merezca la pena esta consola, sin duda el mayor problema que han tenido las consolas **GameBoy** desde su creación. ¿Cómo nunca ha pensado **Nintendo** en esta ventaja tan solicitada por los usuarios?

Seguidamente tenemos la buenísima idea de una batería recargable. Ya no tendremos que estar gastando pilas continuamente o como hacía casi todo el mundo utilizar pilas recargables con el consiguiente problema de tener que estar cargándolas cada pocas horas.

Gracias a no necesitar pilas, el peso total de la consola ha disminuido bastante. Sin duda los usuarios más jóvenes agradecerán bastante esta ventaja.

GAME BOY ADVANCE SP

Desventajas

La luz de la pantalla es reflectada de la parte inferior hacia todas las demás direcciones. Esto hace que por abajo se note una mayor claridad, que hace que en juegos oscuros o menús y cosas por el estilo de color negro se note claramente un az de luz.

Este fallo crea otro efecto que produce que en la parte izquierda de la pantalla se cree un az de luz que va de arriba a abajo.

En la parte central de la pantalla se crea una zona un poco más oscura que el resto y va de arriba a abajo a modo de columna. Se puede comprobar con facilidad en un juego de tonos claros o cuando aparece el logo de la **GBASP** al encender la consola.

No hemos conseguido encontrar dos ▶

Mas ventajas

El tamaño ha sido considerablemente reducido y aunque cuando esta abierta posee prácticamente el mismo tamaño que la anterior si la ponemos en horizontal, cuando la cerramos se queda realmente pequeña y muy manejable.

Muy vinculado al tamaño tenemos el hecho de que se pueda cerrar, lo que posee dos ventajas claras, la primera es el poco espacio que ocupa y lo segundo y principal que la pantalla queda totalmente protegida frente a golpes y polvo.

El volumen máximo del altavoz ha sido incrementado bastante. Prácticamente se escucha al doble de potencia que la anterior GBA.

La calidad de los botones y mando es bastante mejor. Podemos oír como los engranajes suenan al mover el mando, lo que quiere decir que están compuestos por piezas metálicas de mucha mayor robustez que las anteriores compuestas por piezas de plástico. También el hecho de que el mando sea tan plano ayuda mucho a poder realizar movimientos más rápidos.

GAME BOY ADVANCE SP

Articulo "GBASP, Lo que nadie se atreve a decir" por Solid Snake (solid_snake_@mixmail.com)

◄ **GBASP** que posean la misma intensidad de luz. Cada consola posee una luz diferente, lo que provoca que las tonalidades y colores de los juegos varíen sutilmente en según qué **GBASP** los pongamos.

Si apagamos la luz de la pantalla comprobamos que no se ve absolutamente nada. Aunque tengamos una buena iluminación en la habitación donde estemos jugando podremos comprobar fácilmente que la pantalla se ve mucho más oscura que la de la anterior **GBA**. Sólo tenéis que poner una **GBA** y una **GBASP** juntas y comprobaréis fácilmente lo que comento.

De promedio cada 5 **GBASP**, 4 de ellas poseen polvo por debajo del plástico protector de la pantalla. Esto quiere decir que veremos continuamente una o varias motas de polvo sin poder hacer nada para quitarlas ya que están fuera de nuestro alcance. Las motas de polvo suelen ser muy pequeñas y de difícil percepción para la vista, pero de vez en cuando nos hemos encontrado con verdaderas "motazas" de polvo. Un fallo totalmente imperdonable por parte de **Nintendo** ya que veo incomprensible cómo en la cadena de montaje de las consolas el ambiente no estaba totalmente desprovisto de impurezas.

Aunque el tiempo de batería con la luz encendida es largo, ni mucho menos dura las 10 horas prometidas por **Nintendo**, algo que ya todos sabíamos antes de comprar la consola. No entiendo por qué siempre en este aspecto intentan engañar al usuario (y no sólo me refiero a las **GameBoy**, si no a los móviles y demás aparatos provistos de pilas o batería).

Los botones *L* y *R* están colocados en una posición bastante incomoda. Lo perfecto es que estuvieran situados donde están las dos entradas del cable de la batería y del cable que conecta la consola con la **GameCube**. Esto último seguro que fue lo que hizo que **Nintendo** tuviera que colocar los botones *L* y *R* en tan mala posición ya que el conector del cable de la **GBASP** a la **GameCube** tiene una forma específica que ocupa demasiado espacio y no deja otra salida posible de diseño más que la forma en la que se dejaron colocados los botones *L* y *R*.

Por raro que parezca viniendo de **Nintendo** han cometido la perrada de cambiar la forma clásica y standard de la salida para los auriculares a una exclusiva de la consola, haciendo que tengamos que comprar un adaptador exclusivo de **Nintendo** para usar los auriculares y disfrutar del sonido estéreo de la consola. Y la entrada es la misma del cargador de batería, con lo que no podremos usar auriculares mientras la consola se carga.

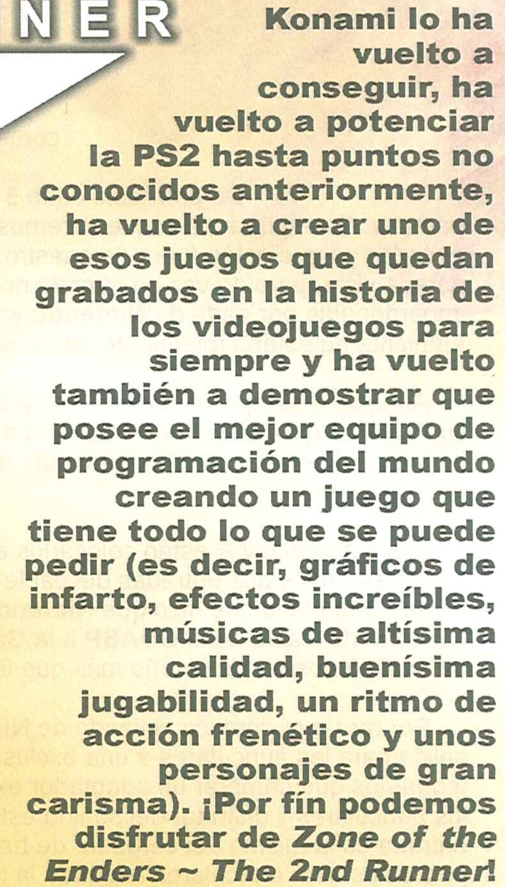
Para terminar

Quiero dejar claro que hemos comparado más de 15 **GBASP** para asegurarnos de que estas ventajas y desventajas están por igual en todos los modelos. Las consolas han sido compradas en lugares y ciudades diferentes para que de este modo no hubiera peligro de comparar una misma partida de consolas en posible mal estado.

Igualmente quiero comentar que la mayoría de fallos aquí expuestos son muy sutiles y muchos de ellos puede que nunca los notéis, lo que no quiere decir que no estén ahí. Lo siento por las personas maniáticas de la imagen como yo, ya que somos los que más sufrimos con esta clase de fallos en las pantallas.

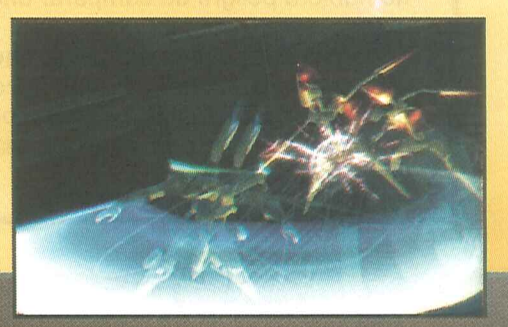
ZONE OF THE ENDERS
THE 2nd RUNNER

Artículo especial "*Zone of the Enders ~ The 2nd Runner*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)



Konami lo ha vuelto a conseguir, ha vuelto a potenciar la PS2 hasta puntos no conocidos anteriormente, ha vuelto a crear uno de esos juegos que quedan grabados en la historia de los videojuegos para siempre y ha vuelto también a demostrar que posee el mejor equipo de programación del mundo creando un juego que tiene todo lo que se puede pedir (es decir, gráficos de infarto, efectos increíbles, músicas de altísima calidad, buenísima jugabilidad, un ritmo de acción frenético y unos personajes de gran carisma). ¡Por fín podemos disfrutar de *Zone of the Enders ~ The 2nd Runner*!

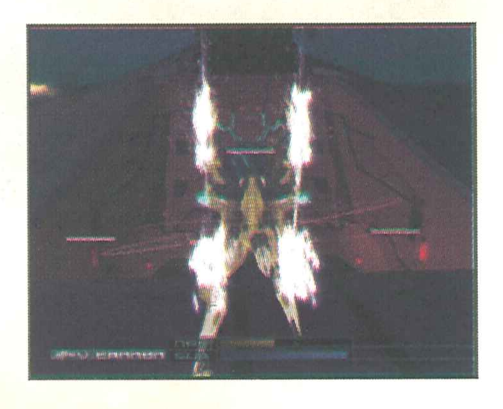




EL IMPRESIONANTE STAFF DE Z.O.E. 2

Tras este impresionante juego nos encontramos lógicamente con un bestial grupo de personas que lo han hecho posible. Empezando por el director del juego, *Shuyo Murata*, cuya carrera en el mundo de los videojuegos es ya muy extensa, aun siendo este su primer trabajo como director principal, pese a haberse dedicado a un trabajo muy peculiar. Desde que entrase en **Konami** hace más de diez años únicamente ha trabajado componiendo guiones para más de 50 *CD-Dramas* entre los que destacan ***Click & Dead Netway Sweepers*** y ***Metal Gear Solid***. Muchos de vosotros no sabréis concretamente qué es eso de un *CD-Drama* (no es un *CD* que de lastima, pena ni nada por el estilo). Se trata de *CD*s de audio en el cual los actores de doblaje de los personajes principales del juego al que pertenezca dicho *CD* narran historias basadas en experiencias no vividas en el juego o juegos de donde pertenezcan, como por ejemplo misiones nunca contadas de *Solid Snake* o amores, líos y chorradas de las chicas ***Tokimeki Memorial*** (cosas por el estilo). *Shuyo Murata* también escribió el libro ***Shadow Moses incident*** incluido en el juego ***Metal Gear Solid 2***, así que como podéis comprobar *Shuyo Murata* ya está más que acostumbrado a crear guiones, uno de los puntos que hacen que este juego posea una calidad y profundidad en el guión totalmente flipante.





Tsubasa Masao es el diseñador de personajes, el cual ha realizado un magnífico trabajo creando a *Dingo*, *Ken*, *Nohman* y todos los demás personajes de este juego que sin duda forman uno de los puntos más fuertes de ***Z.O.E.2***, pues poseen una fuerza y carisma impresionantes. *Tsubasa Masao* también ha trabajado como diseñador en otros títulos de **Konami** como ***Guitar Freaks***, ***Keyboardmania*** y ***Beatmania***, pero se puede decir que este es su primer trabajo a lo grande y como podéis observar ha conseguido con creces llevar adelante su cometido.

Nobuyoshi Nishimura es el supervisor de la parte *anime* del juego, creada por el estudio **Gonzo**, compañía muy conocida en el mundo del *anime* y también algo en el mundo de los videojuegos, ya que aparte de las escenas de animación de este juego, creó también las de otros títulos de **Konami** como los impresionantes *opening* de la saga

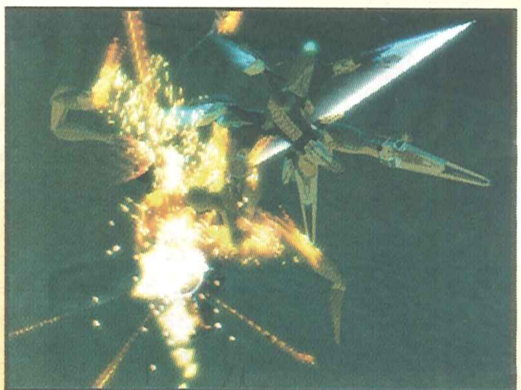




Suikogaiden y ***Suikoden III***. *Nobuyoshi Nishimura* no está muy acostumbrado a trabajar en proyectos relacionados con videojuegos, pero en el mundo del *anime* es un director muy aclamado y responsable de trabajos para series como ***Mobile New Century Gundam X***, ***New Mobile Chronicle Gundam W***, ***Zettai Muteki Raijin-Oh*** y ***Mobile Police Patlabor***, todas ellas relacionadas con *mechas* (robots). Gracias a su gran familiaridad con este tipo de *animes* su trabajo en ***Z.O.E.2*** es impecable.

Yoji Shinkawa es el encargado de los diseños mecánicos de este juego, es decir de todos los *Orbital Frames*, *LEVs*, *mechas*, armas, naves, edificios y demás. Su marcado estilo es más que evidente y los robots de este juego nos hace recordar anteriores diseños suyos como los *Metal Gear Ray*. El talento de este joven diseñador está ya más que reconocido en todo el mundo por sus trabajos en juegos como ***Policenauts Private Collection***, ***Metal Gear Solid***, ***Zone of the Enders***, ***MGSolid ~ Ghost Babel***, ***MGSolid 2 ~ Sons of Liberty***, ***MGSolid 2 ~ Substance*** y ***MGSolid ~ The Twin Snakes***. Y por último pero no por esto menos importante tenemos al vice presidente de **Konami** y productor y supervisor de todo este juego, que no es otro que el mismísimo *Hideo Kojima*, creador de la saga ***Metal Gear*** y de otros juegos como ***Snacher*** y ***Policenauts***. La supervisión de *Kojima* se nota en todo el juego y en su gran calidad ya que es de sobras sabido por todos que a este "personajillo" no le gusta dejar ni el más mínimo detalle sin supervisar y según él todo debe quedar perfecto. Se puede decir que este hombre en una garantía de calidad para los juegos en los que está entrometido de alguna manera.









Historia



Por fín la humanidad es libre de poder viajar por el espacio, habiendo llegado a colonizar planetas tan lejanos como Marte y Júpiter. En estos planetas y en sus órbitas se crearon colonias donde podían vivir personas sin ningún problema, por lo que al parecer se aproximaban décadas de paz y prosperidad para la ya tan castigada raza humana. Pero al pasar el tiempo a las personas que vivían fuera de la Tierra se les puso el nombre despectivo de "*The Enders*" (refiriéndose a que son los más alejados, los últimos, los que están al final de toda vida posible en el sistema solar) y tras esto empezaron las disputas entre los ciudadanos de la Tierra y los ciudadanos de las colonias espaciales. La causa de esta guerra no fue el hecho de que les llamaran "*The Enders*" si no que los altos mandatarios de la Tierra, que eran los que dictaban las órdenes a las colonias espaciales, eran demasiado duros y mostraban un claro favoritismo hacia la gentes de la Tierra, las cuales vivían de una manera mucho más cómoda y digna que los "*The Enders*" que estaban siendo excluídos como si no formaran parte de la humanidad.

En toda esta lucha algo hizo que la balanza se pusiera a favor de los "*The Enders*", un raro mineral encontrado en los tiempos de la colonización del espacio llamado *Metatron* con el cual se podían crear armas totalmente mortíferas y destructivas. Este mineral deformable es capaz de otorgar una extrema potencia de energía y es capaz de regenerarse y cambiar su forma, algo perfecto para las armas de guerra que podían ser reparadas con tan sólo aplicarles más *Metatron*.

Los "*The Enders*" crearon unos robots llamados *Orbital Frames* compuestos por *Metatron* puro que les hacía poseer una fuerza y ligereza muy superiores a las armas convencionales de la Tierra llamadas *LEVs*, por lo que los "*The Enders*" aun siendo muy inferiores en número a los terrícolas, ganaron la guerra sin demasiados problemas.

En el año 2174 cuando las cosas parecieron calmarse un poco entre los terrícolas y los "*The Enders*" apareció el potentísimo ejercito *BAHRAM* que se propuso luchar él sólo contra la Tierra y Marte, las dos potencias más poderosas del sistema solar. Este ejercito liderado por *Nohman* devastó totalmente a sus enemigos gracias a su potentísimo ejercito liderado por un desconocido *Orbital Frame* de un poder colosal nunca visto anteriormente llamado *Anubis* que era manejado por el propio *Nohman*.

Tras devastar totalmente Marte, *Nohman* creó en su superficie la impenetrable fortaleza *Aumaan* que era totalmente esencial para la victoria del ejercito *BAHRAM*.

Cuando todo parecía estar perdido surgió en escena *Dingo Egret*, un trabajador de una empresa buscadora de *Metatron* que utilizando *LEVs* no militares taladraba los hielos de la luna de *Callisto*. Sin saberlo, *Dingo* se convertiría en la clave para la posible derrota del tirano dictador *Nohman* ya que en una de estas misiones de búsqueda de *Metatron*, *Dingo* encontró el poderoso *Orbital Frame Jehuty*, único robot en todo el sistema solar con la capacidad y poder de luchar a fuerzas iguales contra el *Orbital Frame Anubis*. Aunque a *Jehuty* le quedaba un largo entrenamiento para poder despertar los verdaderos poderes que en él se esconden.

El enfrentamiento *Anubis Vs. Jehuty* está a punto de comenzar y el desenlace del proyecto *Aumaan* llegará en breve...



Personajes

Como podéis comprobar por las imágenes de la revista, los personajes de este juego poseen una más que notable carisma y un detallado y exquisito diseño. Esperad a conocerlos en el juego y lo flipareís de verdad. Personalmente me quedo con *Dingo*, que si estuviera un poco más flipado de lo que ya está explotaría de la "emocionaera" que lleva encima.

Dingo Egret

Jehuty

Es uno de los jefes de grupo que se dedica a escavar el hielo del satélite de Júpiter llamado *Callisto*. Es todo un experto en el manejo de los *LEVs*, que usa con gran técnica para encontrar el *Metatrón* escondido bajo el hielo. En una de estas excavaciones se topa de lleno con su destino encontrando uno de los *Orbital Frame* más poderosos del sistema solar, a *Jehuty*, y con él luchará contra el ejercito de *BAHRAM*.

Jehuty es un poderoso *Orbital Frame* que fue capaz dos años atrás de enfrentarse contra el ejército de *BAHRAM* y medir fuerzas frente al mismísimo *Anubis*, pero a causa del tremendo poder del *Orbital Frame* de *Nohman*, *Jehuty* y su piloto *Leo Stenbuck* salieron brutalmente derrotados. *Jehuty* fue creado secretamente en una colonia espacial situada en la órbita de Júpiter y sus verdaderos poderes están aun por despertar, aunque se cree que son incluso mayores que los del propio *Anubis*. Tiempo después fue encontrado por *Dingo* en la superficie de *Callisto*.
ADA es la inteligencia artificial del *Orbital Frame* *Jehuty* y está programada para auto-destruirse cuando consiga penetrar en la fortaleza *Aumaan*.





Nohman

Es el comandante del ejército de *BAHRAM*. Su principal propósito es completar la impenetrable fortaleza militar *Aumaan* para así asegurar la victoria de su ejercito. Él es el piloto del más poderoso *Orbital Frame* creado en todo el sistema solar, el invencible *Anubis*, que fue ideado a la vez que *Jehuty*.

Ken Marinaris

Una de las pilotos más experimentadas del ejército de *BAHRAM*. Controla un *Orbital Frame* llamado *Ardjet* que como característica especial posee un campo energético que le sirve de potentísima armadura.



Leo Stenbuck

Leo Stenbuck fue el personaje principal del **Z.O.E.** pero ahora ha dejado que *Dingo* sea quien maneje a *Jehuty* y él ha optado por pilotar todo un clásico de **Konami**, a la *Vic Viper*, la nave principal de la saga ***Gradius*** (***Nemesis*** fuera de Japón). El aspecto de *Leo* en esta segunda entrega cambia bastante respecto a la anterior, pasando de tener una apariencia de niño a tener un aspecto adolescente.

Su manejo sobre la *Vic Viper* es excelente ya que obtuvo un gran entrenamiento cuando pilotó a *Jehuty* en la colonia espacial *Antilia*, situada en la órbita de Júpiter.

La *Vic Viper* es capaz de tomar dos formas diferentes. Una de ellas es la clásica de nave espacial en la que puede utilizar las armas más conocidas de la saga ***Gradius*** (como son los *options*, misiles, lásers y barrera) y la segunda forma adicional en la que obtiene aspecto de *Orbital Frame*.

Viola A.I.

Una *inteligencia artificial* creada a partir de las técnicas de lucha de una soldado del ejército de *BAHRAM* que murió a manos del *Orbital Frame Jehuty* (manejado por *Leo*) dos años antes.

Su único objetivo es destruir por completo a *Jehuty* (el piloto que maneje el *Orbital Frame* es de nula importancia).

Viola A.I. está dentro de un *Orbital Frame* llamado *Nephtis*, poseedor de un grandísimo potencial de ataque y una defensa prácticamente impenetrable.



Lloyd

Lloyd es un científico perteneciente al ejército de *BAHRAM* que llevó a cabo el mayor y más importante estudio de los *Orbital Frame*. Sin su inestimable contribución, *Anubis* no poseería ningún potencial especial. Aunque sea un científico, su altísimo conocimiento de los *Orbital Frame* le da la capacidad de pilotar uno llamado *Inhert* que pareciera como si pudiese realizar actos de magia y brujería. *Lloyd* conoce muy bien a *Dingo* ya que se hicieron amigos durante el periodo en el que *Dingo* fue piloto testeador en el ejército de *BAHRAM*. No comparte casi ninguno de los ideales del ejército de *BAHRAM* y posee la clave para despertar los verdaderos poderes de *Jehuty* y así nivelar el combate entre él y *Anubis*. Su *Orbital Frame* es extremadamente raro ya que posee la cabina de pilotaje en la cabeza (analizándolo con un poco de lógica vemos que esta parte del robot es muy poco apropiada para llevar la cabina del piloto ya que está demasiada expuesta a posibles golpes o simplemente a que sea arracada de cuajo) y su estructura está compuesta por un oscuro gel magnético que la hace única es todo el sistema solar. Una nota curiosa es que como muchos habréis notado, este personaje se sale bastante de la línea de diseño que tiene *Yoji Shinkawa* y eso es así porque este *Orbital Frame* y su piloto han sido diseñados por *Kazuma Kaneko* (**Atlus**) diseñador de la conocida saga ***Shin Megami Tensei***. Sin duda todo el estilo de *Kazuma Kaneko* está plasmado en estos dos diseños. Aunque distan bastante del resto, son un buen detalle que personas de otras compañías formen parte del proyecto ***Z.O.E.2***.

Taper

Un soldado perteneciente al ejército *UNSF* (ejército de la Tierra). Gracias a él *Dingo* podrá conseguir el potentísimo arma *Vector Cannon* con la que podrá entrar en la fortaleza *Aumaan*. Maneja un *LEV* militar llamado *Phantoma* que era el arma más poderosa del sistema solar hasta que fueron inventados los *Orbital Frames*, lo que hace que en combate sea totalmente inútil una sola unidad (aunque en grandes cantidades pueden llegar a plantear un problema para otros *Orbital Frames*).

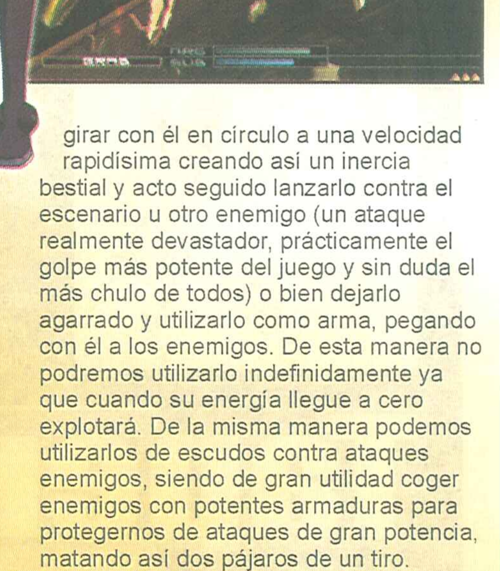
Sistema de lucha

La jugabilidad de ***Z.O.E.2*** es totalmente frenética y rapidísima. A pesar de esto posee un manejo super sencillo que hace que jugar sea muy fácil y adictivo. Los objetivos enemigos se fijan automáticamente y se quedan centrádos en el campo de visión por lo que por mucho que nos movamos a altísimas velocidades y por muchos giros que hagamos, nunca perderemos de vista al enemigo que queramos derribar. Con un simple botón podremos cambiar los objetivos enemigos que queramos derribar y según a la distancia que estemos de ellos podremos realizar técnicas diferentes con el *Orbital Frame Jehuty*.

La acción más básica de todas es la de atacar a los enemigos con la espada (*Dash Blade*) que sólo podremos utilizar cuando estemos muy cerca del enemigo, pudiendo realizar un combo de cuatro golpes. Con sencillos comandos que realicemos con el mando podremos movernos alrededor del enemigo asestandole docenas de golpes de espada o situarnos rapidísimamente en su espalda para así propinarle un fuerte golpe que lo puede llegar a destruir de un sólo ataque. El cuarto golpe del combo de la espada podremos elegir para dónde lo damos, siendo tres las posibilidades (delante, arriba y abajo). Según a la dirección que le demos al mando, propinaremos el golpe de la espada hacia ese lugar aprovechando así las distintas estructuras que forman el escenario pudiendo estrellar a los enemigos contra ellas y quitándoles así muchísima más energía de lo normal (incluso podremos estrellarlos contra compañeros suyos, quitando vida al enemigo golpeado con la espada y al enemigo al que hemos lanzado su compañero).



Un ataque super efectivo cuando estamos pegados a los enemigos es el de cogerlos. Cuando tengamos agarrado a un enemigo podremos hacer dos cosas, girar con él en círculo a una velocidad rapidísima creando así un inercia bestial y acto seguido lanzarlo contra el escenario u otro enemigo (un ataque realmente devastador, prácticamente el golpe más potente del juego y sin duda el más chulo de todos) o bien dejarlo agarrado y utilizarlo como arma, pegando con él a los enemigos. De esta manera no podremos utilizarlo indefinidamente ya que cuando su energía llegue a cero explotará. De la misma manera podemos utilizarlos de escudos contra ataques enemigos, siendo de gran utilidad coger enemigos con potentes armaduras para protegernos de ataques de gran potencia, matando así dos pájaros de un tiro. Incluso podemos pasarles algo de la energía de *Jehuty* a los enemigos que tengamos agarrados para hacerlos más resistentes en los momentos que nos convenga.







Otra posibilidad para las luchas cuerpo a cuerpo es la de arrancar del escenario diferentes cosas como columnas, partes metálicas afiladas, estructuras de los edificios y cosas por el estilo, a las que podremos dar exactamente la misma utilidad que cuando cogemos a un enemigo (es decir lanzarlas, utilizarlas de escudo, etc).

Cuando estamos alejados del enemigo podremos usar los disparos lásers, que podremos ejecutar de maneras diferentes.

Primeramente tenemos los disparos normales que se componen de pequeños lásers en forma de proyectiles que pueden ser disparados a gran velocidad, muy útiles para quitar algo de energía a los enemigos cuando estos se mueven a altas velocidades.

También podemos realizar un ataque de recarga de lásers que se efectúa fijando a decenas de enemigos a la vez y disparando una tromba de lásers continuos de gran potencia, sin duda uno de los ataques más efectivos del juego.



Sub Armas

Para distancias largas existen multitud de armas secundarias que tendremos que ir consiguiendo por los diferentes niveles del juego, el listado es este:

Geyser: un láser capaz de paralizar a los enemigos, muy útil para cuando nos vemos rodeados por muchos de ellos.

Gauntlet: el arma en sí no proporciona un gran daño al enemigo pero lo puede estampar contra la pared quitándole bastante energía.

Halberd: dispara cientos de pequeños lásers que pueden llegar a hacer mucho daño si los centramos a un único enemigo.

Wisp: es de estrategia más que un arma de ataque, pues sirve para atraer objetos o enemigos hasta donde *Jehuty* se encuentra, pudiéndoles golpear con la espada o cogiéndolos. También podemos usar este arma para lanzar a los enemigos capturados contra paredes u otros enemigos utilizándola como si fuera un látigo.

Phalanx: lanza enormes cantidades de mini lásers desperdigándolos por toda la zona. Aunque quita poca vida es útil si enfocamos todo el potencial de tiro hacia un solo enemigo. Por extraño que parezca es una de las mejores armas del juego.

Comet: son una especie de misiles energéticos teledirigidos que si alcanzan al enemigo le quitan gran cantidad de energía, aunque son algo lentos.

Decoy: arma totalmente táctica que crea una imagen falsa de *Jehuty* a la que atacarán los enemigos creyendo que es la real. Tras un periodo de tiempo o al ser golpeada continuamente por el enemigo desaparecerá.

Mummy: un gran escudo capaz de parar todo tipo de ataques. Muy útil tenerlo siempre seleccionado para así poder bloquear lásers de gran potencia u otros ataques.

Homing Missile: como su nombre indica, no son otra cosa que misiles teledirigidos que alcanzan automáticamente a los enemigos. Es un ataque de gran potencia.

(continúa en la página siguiente)

GEYSER



GAUNTLET



HALBERD



WISP



MUMMY



PHALANX



COMET



DECOY



(viene de la página anterior)

Floating Mine: son minas que podemos dejar flotando donde queramos y explotan al contacto con el enemigo. Son bastante útiles contra los enemigos que siguen sin descanso el recorrido de *Jehuty*.

Vector Cannon: de poca utilidad real en combate pero de una potencia de ataque totalmente devastadora. Es necesario cargar este arma durante unos segundos estando totalmente anclado en el suelo pues la potencia del láser de espacio comprimido que produce es tal que en pleno vuelo sería imposible controlarlo. De un solo ataque podemos destruir a decenas de enemigos y gracias a ella *Jehuty* podrá destruir el campo protector de la fortaleza *Aumaan*. Un ataque realmente espectacular de impresionantes efectos de luces.

Zero Shift: sin este ataque sería imposible derrotar a ciertos enemigos del juego y es el mayor punto a favor que posee el *Orbital Frame Anubis*, gracias al cual derrotó de manera bestial a *Jehuty* cuando *Leo* se enfrentó a él dos años atrás. Este ataque proporciona una teletransportación inmediata hasta justamente el punto donde este el enemigo seleccionado. Como golpe en sí no causa ningún daño, pero si justo cuando nos lanzamos contra un enemigo realizamos un ataque con la espada le propinaremos el mayor y más contundente ataque que *Jehuty* puede realizar cuerpo a cuerpo, destruyendo de un único golpe a prácticamente cualquier enemigo del juego.

Lo malo de estas armas es que todas menos el *Zero Shift* consumen energía de ataque, es decir que se gastan si las usamos mucho y tendremos que recargarlas con unos iconos esparcidos por los diferentes niveles del juego.

Todos estos ataques y movimientos de *Jehuty* podrán ser aprendidos y practicados siempre que queramos en el *VR Training* que posee el juego, algo de mucha utilidad para aprender realmente a manejar al *Orbital Frame*.

0 SHIFT







Sub-Misiones

La duración del juego siguiendo el guión ya predeterminado es bastante más extensa que en la primera entrega, la pega que sin duda más decepcionó a todos. Pero esta vez aparte de durarnos mucho más el modo historia y poseer bastantes más niveles que el anterior, podremos disfrutar de las sub-misiones cuando nos hayamos pasamos el juego por lo menos una vez.

Lo bueno de este apartado es que no se activan unas cuantas misiones más, ni mucho menos, tendremos a nuestra disposición cientos de misiones diferentes entre los *survival*, *time attack*, *boss survival*, misiones con ciertas limitaciones de armas (como por ejemplo sólo poder agarrar a los enemigos) y muchas más. Todas ellas las podremos jugar con diferentes *Orbital Frames*, así que nos encontramos con cientos de misiones a las que batir los *records* de puntos y tiempo. Sin duda un *extra* que alarga la vida del juego muchas pero que muchas horas y le aporta ese toque de jugabilidad extra que gusta a muchas personas a las que le sabe a poco la dificultad y retos del propio juego.

Estas misiones las tendremos que ir desbloqueando encontrando por los diferentes niveles del juego unos iconos de sub-misiones que irán subiendo el tanto por ciento de la disponibilidad de estas.










So, you want this frame, don't you?

Modo VS

Por si todo esto os parecía poco, ***Z.O.E.2*** también posee un modo *Vs* en el que pueden jugar dos personas o contra la máquina.

En este modo podremos manejar a todos los *Orbital Frame* aparecidos durante el juego pero tendremos que desbloquear a algunos realizando diversas cosas como encontrar iconos de personajes ocultos por los escenarios de las fases o terminar el juego cumpliendo ciertas reglas.

Este sub juego dentro de ***Z.O.E.2*** supera con creces a casi todos los juegos de lucha de robots aparecidos en consola, ya que el dinamismo y rapidez vistos durante todo el juego se mantienen intactos en estas batallas, lo que las hace totalmente adictivas sobretodo jugando a dobles. Es como si al comprar ***Z.O.E.2*** nos regalaran otro juego más de lucha de robots.

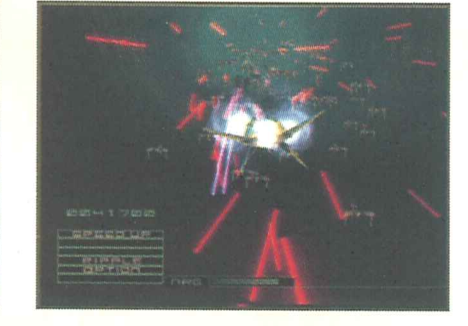


En este modo incluso podremos luchar en escenarios no vistos en el modo historia del juego y podremos manejar tanto a los "buenos" como a los "malos" y sobretodo poder llevar a la *Vic Viper* (pudiendo trasformarla en pleno combate), lo que es todo un gustazo para los aficionados de la saga ***Gradius***.

Zoradius

Y como al parecer **Konami** no se quedó a gusto con todo lo anteriormente ofrecido. Para colmo nos dan la oportunidad de jugar al primer ***Gradius*** (***Nemesis***) realizado en un total *3D*.







Zoradius en un mini juego oculto (bastante difícil de desbloquear) que nos permite jugar una fase completa de un ***Gradius*** pero con la particularidad de estar realizado por fin en un completo *3D*. Manejaremos (cómo no) a la *Vic Viper* (con el diseño de este juego) a través de una extensa fase en la que aparecerán los enemigos más comunes de la saga y (otra vez cómo no) los siempre presentes *Moais* de los ***Gradius***.

También disfrutaremos de la banda sonora original del ***Gradius*** mientras jugamos a este mini juego (por llamarlo de algún modo), espero que **Konami** se anime y se decida de una vez a crear un ***Gradius*** en *3D*. Si fue todo un detallazo meter a la *Vic Viper* en este juego, lo de incluir una fase completa de un ***Gradius*** en *3D* es todavía mejor, todo un regalo para los fans de la saga más extensa de juegos de naves.

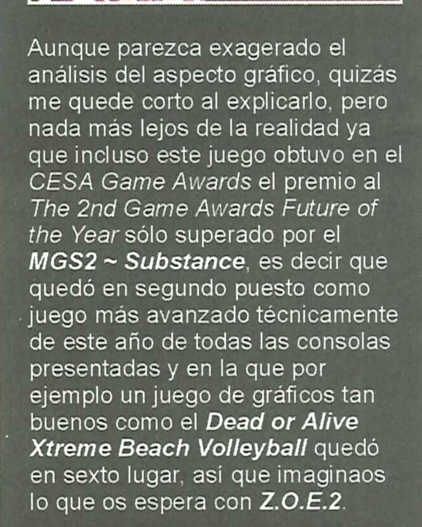
El apartado gráfico

Entramos en lo que sin duda es el punto más fuerte del juego. Gráficamente es absolutamente increíble, tan sólo decir que se usó para desarrollar ***Z.O.E.2*** el mismo motor gráfico que el utilizado en el ***Metal Gear Solid 2***. Podremos ver unos combates de infarto llenos de cientos de efectos de luces y docenas de enemigos moviéndose a la vez en pantalla sin notar apenas ralentización alguna (sólo en muy pocos momentos de extrema calidad gráfica y masivo movimiento). También podremos disfrutar de unas escenas cinematográficas en tiempo real de esas que nos hacen dudar si estamos viendo videos o realmente la **PS2** es capaz de mostrar en pantalla tal bestialidad.

Jehuty se mueve a unas velocidades nunca antes vistas en una consola y sobretodo los giros de cámara son super espectaculares (sobretodo al ver cómo un inmenso escenario lleno de detalles se mueve sin ninguna dificultad a velocidades tan altas). Si bien es cierto que eso de que todo sean robots, naves y aparatejos del estilo (que tienen formas puntiagudas y demás) ayuda mucho a ocultar posibles fallos, proporcionando un más fácil modelado *3D* (modelar por ejemplo una cara de un personaje de carne y hueso es mucho más difícil, y si el acabado es bueno posee más mérito), pero el resultado es realmente sorprendente.

Es increíble ver en niveles como el primero una tormenta de nieve más una increíble cantidad de enemigos (decenas y decenas en pantalla, no exagero), así como ver partes de montañas de los alrededores desprendiéndose y cayendo a causa del impacto de enemigos lanzados contra ellas, produciendo al impactar una gran nube de polvo más todos los rallos lanzados por *Jehuty* y ver cómo en el horizonte se acercan decenas de enemigos más... lo dicho, una auténtica pasada visual muy, pero que muy pocas veces vista en **PS2** y en cualquier otra consola.

Pero sin duda lo mejor del aspecto gráfico son los efectos de luces y partículas. Podremos apreciar el mayor número de efectos reunidos en un mismo juego, desde deformaciones del escenario producidas por explosiones o por rayos que deforman la materia, hasta los efectos de luz desprendidos por las abundantes armas lásers del juego. Uno de los más espectaculares es el efecto que produce el ataque *Zero Shift* (teletransportación) en el que veremos cómo todo el escenario se mueve en décimas de segundo hasta otro punto diferente, (toda una gozada visual). En la lucha final (no cuento nada sobre ella que desvele algo importante) se mueven tantas cosas a la vez en el escenario y hay tantas partículas de luz, explosiones, rayos y demás que casi no se puede distinguir dónde estamos y, repito, sin ralentización alguna (algo incomprensible en el combate final).



Aunque parezca exagerado el análisis del aspecto gráfico, quizás me quede corto al explicarlo, pero nada más lejos de la realidad ya que incluso este juego obtuvo en el *CESA Game Awards* el premio al *The 2nd Game Awards Future of the Year* sólo superado por el ***MGS2 ~ Substance***, es decir que quedó en segundo puesto como juego más avanzado técnicamente de este año de todas las consolas presentadas y en la que por ejemplo un juego de gráficos tan buenos como el ***Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*** quedó en sexto lugar, así que imaginaos lo que os espera con ***Z.O.E.2***.

Personalmente considero que ***Z.O.E.2*** es el segundo mejor juego técnicamente hablando creado hasta la fecha.



Al centro-izquierda el productor, *Hideo Kojima*, y en el centro-derecha el director, *Shuyo Murata*.

Anime de gran calidad

Los personajes del juego cuando hablan, se ven en la cabina del *Orbital Frame* o tienen que realizar alguna acción específica nunca aparecen en *3D* como ocurría en la primera entrega.

Esta vez se decidió muy sabiamente que estas escenas estuvieran formadas por cortes de *anime*, dandole así el toque perfecto que da al juego una ambientación de serie de animación de *mechas*, muy apropiada para este juego pues no debemos olvidar que ***Zone of the Enders*** posee una serie de *anime* en televisión y un *OVA,* y sobra decir que toda la ambientación de la saga está enfocada al estilo *anime*.



La animación está realizada por el estudio **Gonzo** y gracias a un alto presupuesto invertido en la producción de esta podremos disfrutar de unas escenas de *anime* de alta calidad, con una muy buena animación y un dibujo limpio y detallado ayudado por los increíbles diseños de personajes.

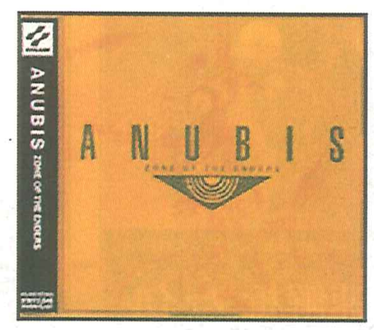
Se le puede achacar a este aspecto un escaso tiempo de animación (unos 10 minutos), pero cuando vamos avanzando en el juego y aparecen estas escenas son de agradecer (y sobretodo muestran hechos de gran relevancia para la historia del juego).

Como curiosidad y comprobando así lo detallista que es este equipo de **Konami**, decir que una escena de animación del juego puede verse de dos maneras diferentes. Probad en la fase donde tenemos que coger el *Orbital Frame* de *Ken* a bajarlo a la lava y dejarlo allí un rato. Cuando *Ken* diga que tiene mucho calor subidlo y terminad la fase normalmente. Veréis que en la siguiente escena de animación *Ken* tendrá mucha menos ropa de lo habitual.

Banda sonora de lujo

Como el resto del juego, la música posee una calidad extrema. Una de esas bandas sonoras de las que no es posible realizar un *CD Arrange* (*CD*s con la música del juego pero mejorada en su mayoría por instrumentos de mejor calidad) y de las que aunque no estés jugando te apetece poner el CD de música para no dejar de escucharlo una y otra vez.

Durante el juego podremos oír toda clase de composiciones musicales (movidas, lentas, con coros, electrónicas, solos de piano y un largo etcétera) que más que acompañar al juego lo que hacen es potenciar las imágenes que estamos viendo, sobretodo en las escenas cinematográficas que le dan ese aire de película de acción de *Hollywood*.



Lo que más destaca de la banda sonora de este juego es la gran cantidad de compositores que han participado en ella, dándole de esta manera una gran variedad de composiciones que la hacen nada repetitiva. Algunos de los compositores más famosos que comparten su talento es la banda sonora de este juego son *Maki Kirioka* (creadora de la magnífica canción cantada ***Beyond the Bounds*** que se puede oír en el *opening* y *ending* de este juego), *Toshiyuki Kakuta* (compositor de canciones en juegos como ***Beatmania***, ***Beatmania 2 DX***, ***Drummania***, ***Dancemania***, ***D.D.R.***), *Akihiro Honda* (jefe de efectos sonoros de ***MGS2 ~ Sons of Liberty***), *Mitsuto Suzuki* (conocido compositor en Japón de música electrónica) y *Norihiko Hibino* (compositor de la mitad de la banda sonora del ***MGS2 ~ Sons of Liberty***), es decir que tenemos calidad garantizada.

También destaca bastante el hecho de que cada fase posea una música exclusiva para ella, por lo que nunca se repiten músicas en diferentes niveles (algo muy a tener en cuenta).

Como punto negativo se puede observar que tan sólo posee una canción cantada. La primera entrega poseía tres, aunque a mi parecer la composición cantada de esta segunda entrega tiene mucha más calidad que las del ***Z.O.E.***

Aunque mucha gente considera que la banda sonora del ***Z.O.E.2*** es lo mejor del juego, yo no llegaría a decir tanto, aunque sí es verdad que estamos ante una de las mejores *B.G.M.*s creadas para un videojuego. Escuchadla y comprenderéis por qué lo digo.

También hay que aclarar que el juego está totalmente hablado en ingles con actores de doblaje de alta calidad (en Japón está hablado en japonés).

Premium Pack





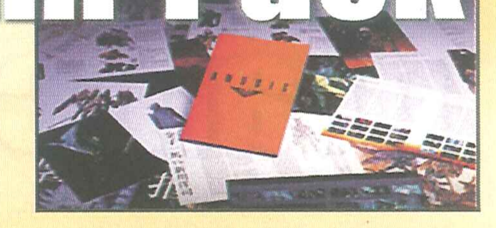
Como ya es costumbre en todos los grandes títulos de **Konami**, existe una edición normal del juego y otra llamada *Premium Pack* que se compone del juego acompañado por artículos de coleccionista inspirados en el juego por los que más de uno mataría para hacerse con ellos. Sobra decir que esta edición no saldrá de Japón.

Por tan sólo 2.000 ¥ más (unos 15 €) del precio del juego normal, los japoneses pueden disfrutar de toda una maravilla de productos relacionados con el juego, todos ellos incluidos en el *Premium Pack* que son estos:

1: Lógicamente el juego.

2: Un gigantesco póster de *Dingo* (el protagonista), siendo esta una ilustración exclusiva.

3: Un completísimo libro de ilustraciones a tamaño A4 de más de 200 paginas a todo color con fichas de personajes, explicaciones diversas sobre los *Orbital Frames* y el mundo de **Z.O.E.2**, bocetos, diseños originales, ilustraciones exclusivas y entrevistas con los principales miembros del *staff*.

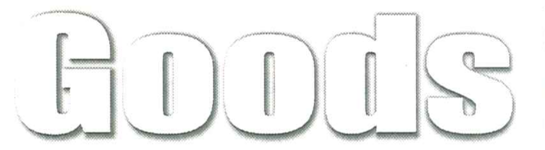


4: Dos laminas especiales a tamaño A6 con ilustraciones a color metidas en un estuche que tiene una ilustración de *Jehuty* en relieve (toda una pijada).

5: Un *CD Single* compuesto por 6 pistas que posee la canción cantada ***Beyond the Bounds*** en formato completo, en la versión que aparece en el juego y en *karaoke*, una conversación entre *Dingo* y *Leo* y dos pistas cantadas pertenecientes a la anterior entrega (concretamente la canción que aparecía en el *ending* normal y la que aparecía en el *ending* especial).

6: Y por supuesto una gran caja para meter todo eso que posee en su parte trasera una ilustración exclusiva de *Jehuty*.

Goods



En Japón casi cualquier juego que sale al mercado posee sus guías de cómo terminarlo, guías para conseguir las cosas ocultas, guías que exclusivamente explican las luchas (sobretodo para los *RPG*s importantes), guías rápidas para pasar el juego lo antes posible y después de todo eso la guía completa (los japoneses hacen negocio con todo). Lógicamente este juego posee todo esto y más, entre lo que destaca la ***Konami Official Guide of Anubis - Zone of the Enders*** que contiene todo lo que hace falta saber sobre el juego.

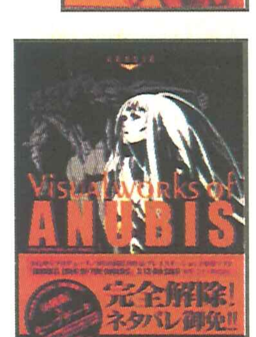
Después tenemos los libros de ilustraciones, uno de los productos derivados de un videojuego más interesantes. Uno de ellos es el ***Visual Works of Anubis*** en el que nos encontramos con todos los diseños del juego, bocetos, ilustraciones especiales, etc + un *CD* especial con explicaciones sobre las misiones especiales del juego y los combates *Vs*.

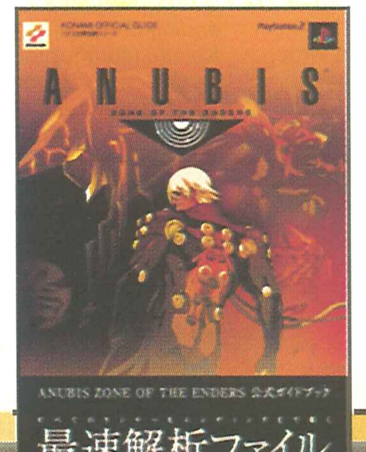
El *CD* de música del juego que posee toda la banda sonora repartida en 21 pistas + una especial inédita en el juego.

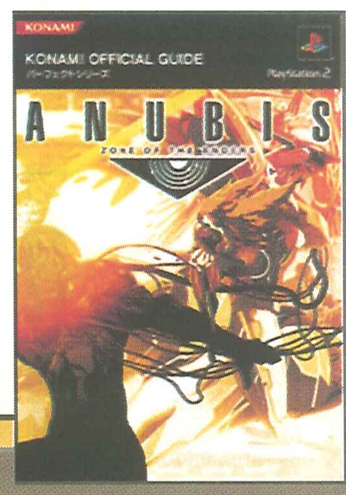
El *CD Single* que también se vende a parte. Se suelen poner a la venta antes de que salga el juego a un precio muy bajo (1.000 ¥) y así la gente los compra para comprobar qué tipo de músicas poseerá el juego o simplemente por qué han escuchado la canción principal y quieren tenerla.

Reediciones de la primera entrega en versión "*The Best*" (lo que aquí equivale a la versión *Platinium*) a un precio muy reducido.

Una versión demostración del juego que daban a toda la gente que reservara el **Z.O.E.2** y que posee portada exclusiva.







Secretos

Como ocurre con todos los juegos del equipo de *Hideo Kojima*, los secretos, trucos y cosas curiosas están por todas partes, aquí tenéis algunos de ellos:

1: En todas las conversaciones realizadas en la cabina de *Jehuty* aparecerán unos recuadros con las caras de los compañeros con los que estamos hablando y la del propio *Dingo*. Estas caras las podemos mover de forma muy parecida a la ya vista en el ***MGS2***. Moviendo el mando analógico derecho podremos mover el recuadro de *Dingo* y así ver diferentes partes del personaje. Si queremos mover a los otros personajes con los que *Dingo* esté hablando sólo tenemos que pulsar *R2* una vez y acto seguido mover el analógico derecho (para volver a *Dingo* pulsar otra vez *R2*).

2: Cuando estemos dentro de la cabina de *Jehuty* podremos mirar donde queramos con tan solo mover el analógico izquierdo (en algunas ocasiones no se puede realizar).

3: En las escenas cinematográficas en tiempo real podremos realizar zoom a la zona que queremos meramente pulsando *R1* y moviendo el analógico izquierdo. Cuanto más fuerte pulsemos *R1* más zoom conseguiremos. Esto también se vio en ***MGS2*** y aparte de servir explícitamente para realizar zooms, también muestra a los escépticos que en ningún momento estamos viendo vídeos, si no que todo es generado por la **PS2** en tiempo real.

4: Cuando estemos recargando el *Vector Cannon* podremos ver el proceso de carga desde diferentes ángulos con tan sólo mover el analógico derecho. Como curiosidad decir que esta opción fue introducida en el juego porque *Yoji Shinkawa* estaba tan orgulloso por el efecto que consiguió en dicho ataque que pidió por favor que se pudiera ver de diferentes ángulos.

5: Para conseguir una ilustración especial de fondo en el apartado de sub-misiones tendremos que realizarlas todas y superar todos los récords que el juego trae... difícil pero posible.

6: Aunque ya está dicho anteriormente en este artículo os lo recuerdo. En la fase donde tenemos que coger el *Orbital Frame* de *Ken*, bajadlo a la lava y dejadlo un rato. Cuado *Ken* diga que tiene mucho calor subidlo y terminad la fase normalmente. Veréis que en la siguiente escena de animación *Ken* tendrá mucha menos ropa de lo habitual y en los recuadros de diálogo también aparecerá con menos ropa.

7: Una manera de desbloquear el mini juego ***Zoradius*** es el siguiente: Seleccionad *extra missions*, *boss battle mode* y pelead contra la *Vic Viper*. En medio de la lucha pausad el juego e introducid el clásico truco de **Konami** pero con un ligero cambio (arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, *L1*, *R1*). Oiréis un sonido si lo habéis introducido bien. Volved a *extra misions* y tendréis disponible el ***Zoradius***.

8: Si queréis potenciar a la *Vic Viper* dentro del juego ***Zoradius***, pausad el juego e introducid el truco de **Konami** para así tener todas las armas al máximo (menos la velocidad).

9: Para ver diferentes ilustraciones al terminar el juego conseguid puntuación "*A*" para ver una de ellas y "*S*" o "*SS*" para otra de ellas.

10: Para ver un final diferente en el ***Zoradius*** terminadlo con más de 570.000 puntos.

Versión Europea

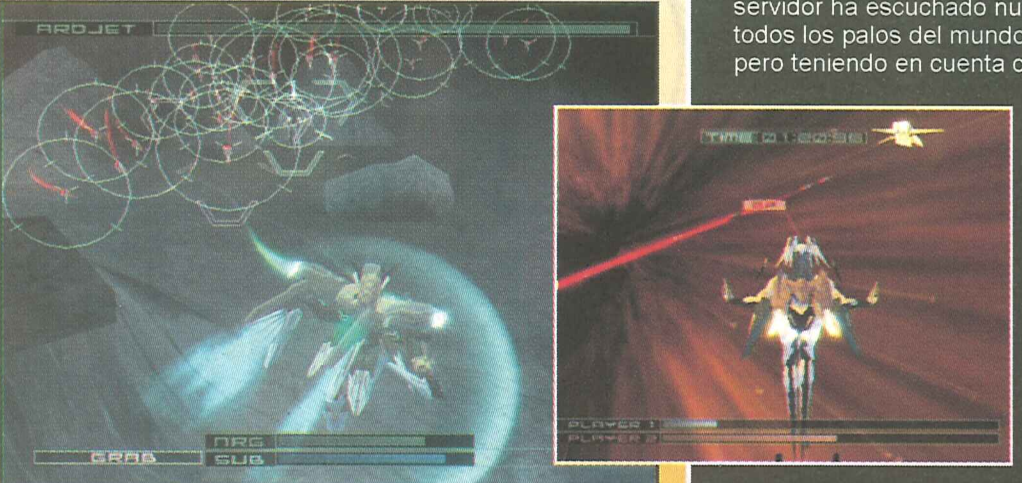
Como casi siempre ocurre, seremos los últimos en poder disfrutar de este juego.

Tras pasar por Japón y América por fín nos llegará a nosotros aunque por ser los últimos también es verdad que casi siempre somos obsequiados con extras y novedades que no poseen las anteriores versiones. Esta vez los extras que traerá la versión *PAL* son algo más que simples detalles, ya que el ***Z.O.E.2*** versión Europea poseerá más fases y más escenas cinematográficas, algo realmente muy bueno que sube aun más la calidad del juego y su duración. No se sabe con certeza si poseerá más músicas que las anteriores entregas.



Conclusión

Probablemente estemos ante el mejor juego del año. Gráficos inmejorables, jugabilidad exquisita, banda sonora maravillosa, personajes llenos de carisma, muchisimas horas de juego, *anime* de calidad, extras a cientos... ¿que más se le puede pedir a un juego? Pues nada, ***Zone of the Enders ~ The 2nd Runner*** tiene todo lo que un buen juego debe tener y por si fuera poco todo de extrema calidad, lo que convierte a este título de **Konami** en una verdadera obra de arte.



La opinión de Kim Kapwham

No os voy a contar de nuevo de qué va el juego, ni su aspecto gráfico ni sonoro ni su jugabilidad, que para eso ya lo ha hecho el colega *Solid*. Simplemente quería dejar claro que con este ***Zone Of Enders 2*** *Hideo Kojima* da la impresión de querer cortarse la coleta, quitarse de encima la responsabilidad de parir siempre un ***Metal Gear*** que supere al anterior y regalarnos este título que es, sin lugar a dudas, el mejor juego de *mechas* jamás creado. Con un *Yoji Shinkawa* en plena forma diseñando los brutos mecánicos y un ambiente *anime* que tira de espaldas, la impresión general que otorga ***ZOE2*** es un minucioso trabajo de programación, optimización y estudio de juego para poder realizar todas las fantasmadas que hemos visto mil veces en series de *anime* como ***Macross Plus, Gundam*** o ***Evangelion***. Maniobras y situaciones complejísimas que se han solucionado gracias a un control que asombra por lo simple y bien pensado, a la vez que lleno de posibilidades. Una de las fases me parece especialmente lograda, con *Jehuty* sobrevolando el cielo marciano mientras acaba con una flota de gigantescas naves espaciales tipo ***Star Wars*** usando un cañón de fase realmente espectacular. Si hay que buscarle un pero, éste es el apartado gráfico y por una razón muy simple: el *engine* 3D del juego ralentiza y mucho cuando se juntan más de 150 - 200 elementos en pantalla. Cualquiera que juegue la batalla de las llanuras de Marte podrá comprobar por sí mismo cómo la pobre **PS2** no puede con los más de 100 *mechas*, los disparos, misiles y efectos de luz de todo el mundo. El resto del juego es impecable: acción rápida y multitud de movimientos y armas por usar, tres veces más largo que su predecesor, un guión magnífico plagado de carismáticos personajes y una de las bandas sonoras más espectaculares que servidor ha escuchado nunca. Puede que me caigan todos los palos del mundo después de lo que vais a leer, pero teniendo en cuenta que son juegos completamente distintos e incomparables, ***Zone Of Enders 2: The 2º Runner*** me parece más redondo, acabado, dinámico y jugable que cualquier otra cosa que haya sacado **Konami** para **PlayStation 2**, y en el saco incluyo ***MGS2 ~ Substance***. Ahora sólo falta esperar que esta saga se continúe de manera perfecta como ha pasado con tantas otras series de videojuegos creados por la compañía que sigue demostrando mes a mes que es la más importante e influyente del mercado: **Konami**



¡LA DIVERSIÓN NO TERMINA AQUÍ!
http://www.typeteam.net/
TypeTeam
¡¡YA TENÉIS A VUESTRA DISPOSICIÓN
LA WEB OFICIAL DEL EQUIPO TYPE!!
· Sección de Videojuegos
ゲーム タイプ
Gametype
FINAL FANTASY
ファイナルファンタジ
CON SECCIÓN ESPECIAL
DEDICADA A REPASAR
TODAS LAS ENTREGAS
DE FINAL FANTASY
· Sección de Manga y Anime
Anitype
アニタイプ
MISION TOKYO
APARTADO OFICIAL SOBRE EL PROGRAMA
DE RADIO DE MANGA Y ANIME
MISIÓN TOKYO, CON
EMISIÓN ON-LINE
¡¡CON MELODIAS DE
VIDEOJUEGOS Y ANIMES
PARA MÓVILES NOKIA
TOTALMENTE GRATUITAS
CREADAS EN EXCLUSIVA!!
¡¡NUEVAS CADA SEMANA!!
simplemente escribe en tu navegador
www.typeteam.net
y sabrás lo que te hemos preparado...
TYPET ÑO 1 - WEB 1 - 0€
¿CÓDIGO?
¿PARA QUE?
HOSTED IN SPAIN
Sephirot está bajo © Square (como sino o supiera to Dios...) y lo pongo aquí porque es un flipao y mola un puñao (sí, soy un friki de narices -Mr Karate-). Será que no mola el dibujo...

BLOODY ROAR extreme

La saga *Bloody Roar*, que comenzó su andadura hace algunos años en Playstation, llegará por vez primera a Xbox con *Bloody Roar Extreme. Combos infinitos y transformaciones están garantizados.*

Este título es una conversión más o menos directa de ***Bloody Roar ~ Primal Fury***, título lanzado el año pasado en **GameCube**, aunque incorporará algunas novedades, entre ellas la inclusión de escenas cinemáticas para cada personaje, mejoras en el aspecto gráfico y un luchador exclusivo de **Xbox**.

La historia del juego se basa en la convivencia de los humanos y los *Zoanthropes*, seres con apariencia humana pero que poseen la habilidad de transformase en bestias de enorme poder.

En un intento de descubrir al responsable de unos experimentos efectuados sobre algunos *Zoanthropes* para descubrir la fuente de su poder, se organiza un torneo entre estos humanos especiales. A partir de ahí cada personaje tiene sus propias motivaciones y objetivos para participar, algunos más claros que otros a decir verdad.







El plantel inicial de luchadores es de 13, con 3 personajes secretos que se pueden desbloquear en ciertas condiciones. No es un gran número, pero sí el justo como para que el juego no acabe siendo monótono.

Los modos de juego son un poco variados, como *Arcade*, *Vs*, *Time Attack*, *Survival*, *Team Battle*, *Vs Team Battle* y *Training*, haciendo que la elección de modo se incremente y resulte más complicado cansarse de este título. La jugabilidad está muy bien conseguida, pero no deja de parecerse mucho a la de sus antiguas versiones, lo que hace que nos enganche a este mundo de lucha gracias a las transformaciones en animales (2 niveles) durante los combates, algo que hace disfrutar del juego como pocos. Suponemos que contará con las típicas opciones ocultas que servirán para manejar a los personajes con brazos largos, cabezas gordas u otras formas caricaturizadas.

La banda sonora no destaca demasiado, aunque quienes disfruten con los guitarreos disfrutarán de este apartado (ya sabéis, algo en la línea de ***Guilty Gear***, aunque las composiciones de la saga ***Bloody Roar*** son mucho peores, claro está).



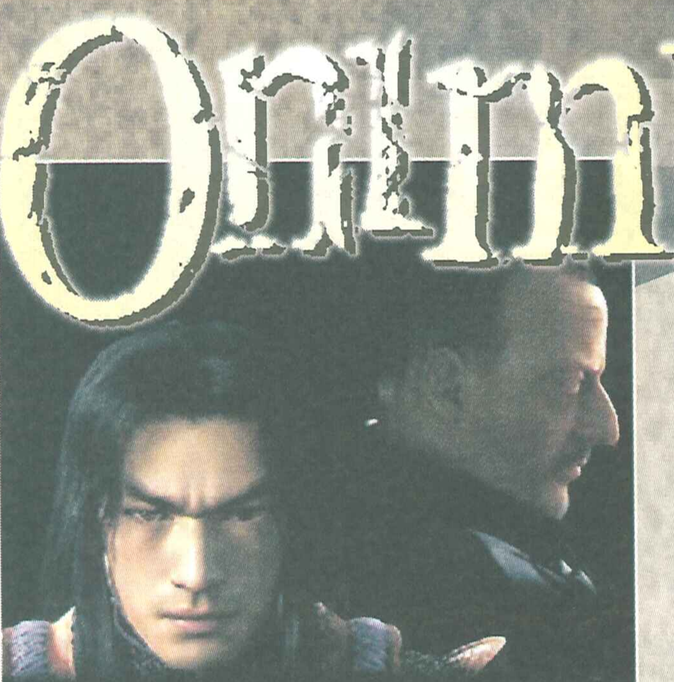


Con esto quiero decir que estamos ante un gran juego de lucha que ya salió en **GameCube** hace un año distribuido por **Proein**, pero con nuevas grandes mejoras.

El juego estará a la venta en EE.UU. el 27 de Mayo de este año, y en Europa todavía no se ha hecho oficial la fecha de salida, pero todo hace indicar que aparecerá sobre primavera o verano de este año. Los usuarios de **Xbox** están de suerte, porque podrán disfrutar de la joya de la compañía **Hudson Soft**.

Artículo "*Bloody Roar Extreme*" por Enchoi (enchoi@eresmas.com)

Onimusha 3



Aparece la tercera entrega de *Onimusha*, donde Capcom ha mejorado muchísimo este juego del género de terror, y donde nos volveremos a encarnar en la piel de *Samanosuke*, quien fuese el personaje principal de la primera entrega. Además, por vez primera en la saga habrá un segundo protagonista, *Jacques Bran*, un soldado francés.







La historia de ***Onimusha*** se desarrolla a continuación del final de la primera parte, cuando el templo *Honnoji* empieza a hundirse, y además descubriremos que no hemos derrotado a *Nobunaga*, ya que él abrirá una puerta para viajar en el tiempo hasta la actualidad. Lo que quiere decir que empezaremos en el Japón medieval de 1582 hasta cruzar la puerta del tiempo, y continuaremos la aventura en la calles de París en el año 2004, que será donde nuestro protagonista conocerá a un segundo personaje, el cual también podremos manejar.

Los gráficos de este juego son muy superiores a sus antiguas versiones, ya que el realismo al que ha llegado

Artículo "*Onimusha 3*" por Enchoi (*enchoi_@eresmas.com*)



Capcom con esta entrega es más que sobresaliente. Un ejemplo de estos detalles gráficos lo encontramos en los rostros de los dos protagonistas de la aventura, ya que la cara de *Samanosuke* (la superestrella japonesa *Takeshi Kaneshiro* en la vida real, que es quien le da rostro, voz y movimiento) es altamente parecida, y la del segundo protagonista, *Jacques Bran* (el conocido actor de cine *Jean Reno* le da rostro a este personaje), no se queda atrás con su gran realismo.

Pero no nos podemos olvidar del gran trabajo técnico para la creación de sus escenarios en las dos épocas en las que se realiza la aventura, ni de los enemigos, tanto los demonios como los fantasmas, que estarán mejor hechos que en sus antecesores entregas.

La jugabilidad de este ***Onimusha*** ha sido mejorada como esperábamos, ya que ahora nos permitirá saltar en todos los escenarios, además de contar con nuevos golpes, hechizos y armas.

El tipo de cámara del juego será prácticamente el mismo de sus otras versiones, con visión en tercera persona.

Y de la banda sonora no se sabe mucho, ya que de este juego sólo existen unas cuantas imágenes, un vídeo promocional y una demo jugable donde se pueden ver algunos niveles del videojuego aun sin acabar.

Esta demo se vio simultáneamente en Japón y París, en la presentación oficial, y donde algunos responsables de **Capcom** jugaron durante unos minutos.

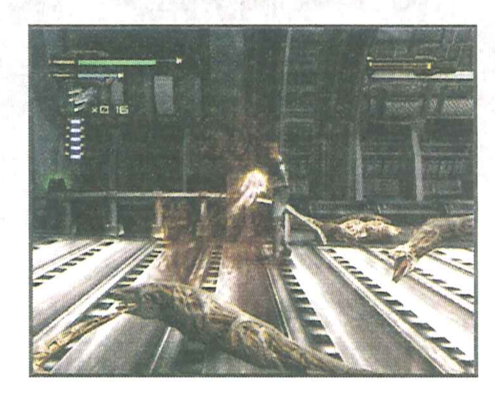


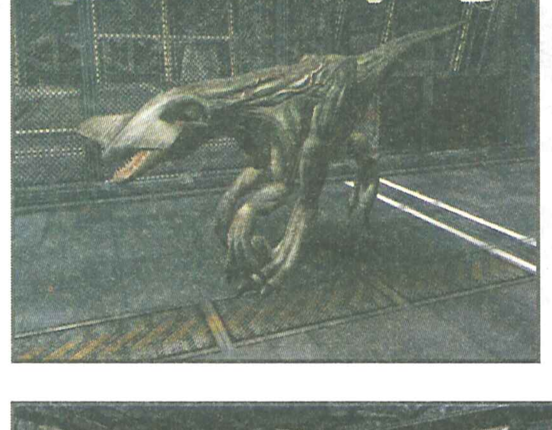
Poco más se sabe hasta el momento. Sólo que saldrá a la venta en Japón en Marzo del año que viene y que aquí en Europa aparecerá a finales del 2004. Ya sabéis, a los fans de esta saga os toca esperar un poco, hasta el año que viene, porque este juego aterrizará en **Playstation2** sobre esa época. Lo que todavía no se ha confirmado es que vaya a aparecer en la consola de **Nintendo** o **Microsoft**, así que ya podéis ahorrar para este juegazo de **Capcom** los poseedores de la plataforma domestica de **Sony**.



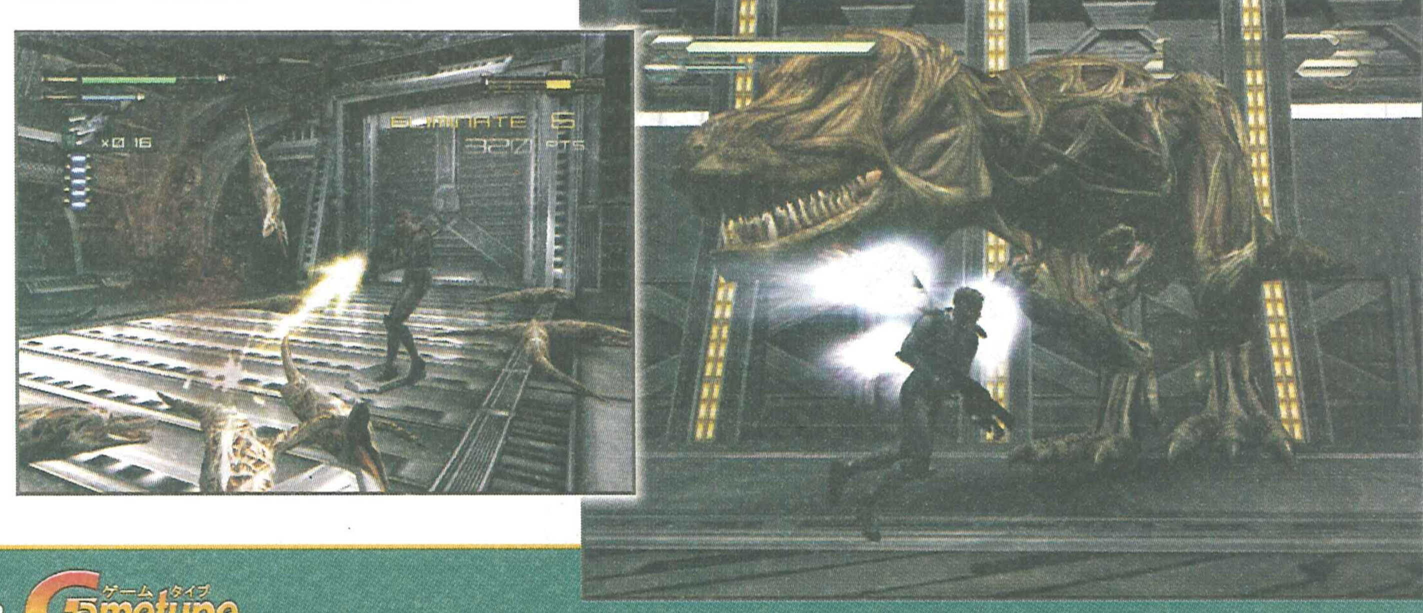


Llega a Xbox esta maravilla del género de terror, dirigido nada menos que por *Shinji Mikami*, creador de los *Resident Evil*. Con *Dino Crisis 3* volveremos a sentir el miedo al ser atacados de nuevo por dinosaurios, y el protagonista que deberá sufrir en sus carnes la aventura se llama *Patrick*, un marine espacial.

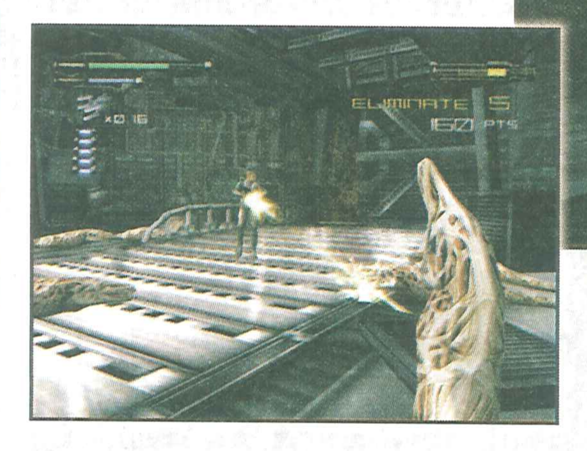


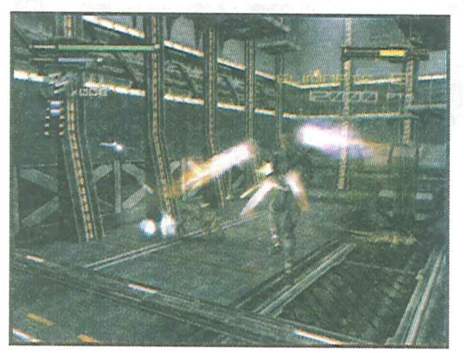


La historia de esta entrega se desarrollara en el futuro, donde nuestro protagonista realiza una misión aparentemente muy sencilla. Se trata de investigar una nave que debería estar abandonada, pero al llegar se empezará a dar cuenta de que realmente no es una nave fantasma, pues la habitan dinosaurios de muchos tipos, lo que a nuestro protagonista no le hará mucha gracia, e intentara sobrevivir del ataque de los dinosaurios que querrán devorarle.



Los tipos de dinosaurios que aparecen son prácticamente los que ya se habían visto en otras entregas como puedan ser los *velocirraptores*, los grandísimos *tiranosaurius rex* y poco más, a los que veremos merodear por la nave espacial durante toda la aventura con un aspecto extraño, sin la corteza gruesa que debería recubrir su piel. ¿Dinosaurios de laboratorio?

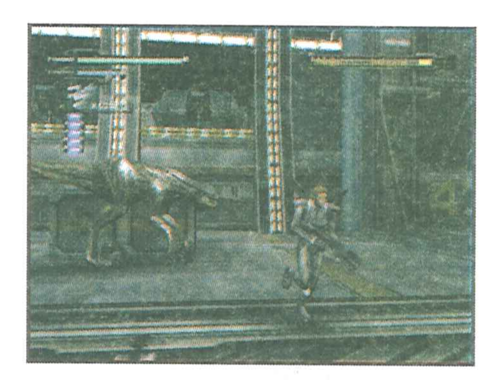


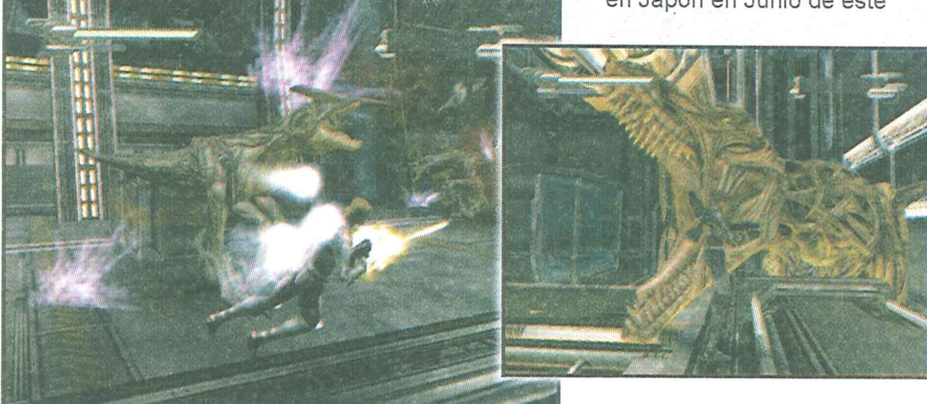


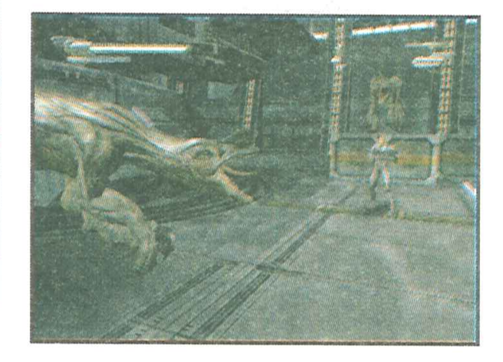
El apartado gráfico de este juegazo es impresionante. El tamaño de los enemigos es brutal, lo que nos meterá más en el argumento del juego, pues la acción es mayor que en anteriores entregas, y a la vez provocará sin duda que nos llevemos unos sustos descomunales, ya que la atmósfera de miedo no se perderá en la gran parte del juego.

Los programadores del juego aseguran que la jugabilidad de ***Dino Crisis 3*** va a ser muy innovadora. Además, dispondremos de armas variadas y de una mochila propulsora en la espalda con la que podemos elevarnos por los aires, y la que nos dará muchas posibilidades a la hora de jugar para completar el desarrollo del juego.

Capcom lanzará el juego en Japón en Junio de este año y también se pondrá a la venta el *pack* ***Dino Crisis 3 Limited Box***, que constará de la video-consola **Xbox**, un *pad*, un mando *DVD*, y el juego ***Dino Crisis 3***. La fecha para Europa será la primavera de 2003, por lo que no habrá que esperar mucho, nos podremos hacer en unos meses con esta nueva obra maestra.







Resident Evil
Gun survivor 4 "dead aim"



Tras la tercera entrega cretácica *Dino Stalker*, Capcom opta una vez más por sus famosos zombis que vuelven al panorama consolero para hacernos la vida imposible con una puesta en escena con la que estamos seguros os van a deslumbrar. ¿Que donde? En el crucero de tu vida... o de tu muerte, que no es lo mismo.

Todos los que hayáis tenido la oportunidad de disfrutar a cualquiera de las dos primeras entregas (**PSOne**/**PS2**) os encontraréis familiarizados con el entorno y la mecánica que les ha caracterizado en este género de pistola óptica, es decir, vaciar el cargador sobre todo bicho e individuo putrefacto que respirase vida, conseguir información especial, objetos y resolver algún que otro puzzle sencillote. Exactamente lo mismo será lo que hagamos en este terrorífico *shooter* aventurero, bien sea con la *G-Con 2* (periférico con el que también irá acompañado en su lanzamiento opcionalmente en un magnífico *pack*) o con el propio mando *dual shock 2*. Y es que en esta nueva odisea exploraremos de punta a cabo las misteriosas y lúgubres estancias de un enorme transatlántico, lugar donde toda la tripulación ha sido victima de la liberación del cáustico y mutagénico *T-Virus* (al haber sido robado del laboratorio de París por el científico *Morpheus D. Duball*) convirtiéndoles en cadáveres andantes, y lo que es peor, con el estómago vacío. Es entonces cuando entraremos en acción bajo la personalidad de *Bruce Macgavin* (el prota principal del juego, aunque podremos alternar con una encantadora chica llamada *Fong Ling*, con más peligro que *Boris* en ***Hotel Glam***), miembro de un equipo de investigación especializado del ejército americano.

¿Nuestra tarea? Nos ha sido encomendada la misión de desentrañar qué es lo que pudo provocar el terrible accidente biológico y dar caza y captura del *Doctor Morpheus* (al parecer una de los caudillos de la corporación *Umbrella* que tenía planeado cruzar el Atlántico con las peligrosas muestras del *virus T*) para evitar que consiga su siniestros propósitos.





Si queréis un buen consejo, ahorrad energía, conservad vuestros racionados objetos evitando a los enemigos (que se contarán por docenas) y afinad vuestra puntería. Las primeras veces será inevitable que malgastéis balas, pero sólo vuestra pericia será el mejor aliado para sobrevivir a esta pesadilla.



Además del electrocardiograma que medirá el margen de vida frente a la grotesca fauna del *T-Virus*, tendremos un medidor de cercanía que nos advertirá de los inminentes peligros y ataques.

Aparentemente las cosas no parecen haber cambiado mucho, pero mientras que sus antecesores nos colocaban en una perspectiva en primera persona, **Capcom** se lo ha currado para innovar en el género, apostando por una mayor integración del usuario. ¿Cómo lo ha hecho? Pues con una mecánica tan original como utilizar la perspectiva en 3ª persona, en la que verás a tu héroe mientras nos desplazamos libremente (sin itinerarios fijos) hasta que empezamos a repartir plomo sobre los malditos zombis. Será entonces cuando la cámara pasará automáticamente a la vista subjetiva y el punto de mira (seña de identidad de toda la saga) para que nuestros disparos sean más certeros y la acción cobre mayor dinamismo (además de cargas casi inexistentes), franqueando los problemas de control que habían en sus mediocres predecesores, lo que supone







proporcionarnos una sensación de estar jugando al "*survival horror*". Indudablemente este es el sistema más eficaz que antecede un enorme salto a la jugabilidad del que disfrutaréis a lo lindo en esta emocionante aventura de terror (con textos traducidos al español) en la que solo dependerá de ti que encuentres el billete de vuelta a casa.

Pero las mejoras no se quedan aquí. Las diferencias también llegarán a unas renovadas capacidades técnicas del programa que supondrá una notable evolución respecto a las otras entregas de la saga. La ambientación y atmósfera son geniales, representadas con todo lujo de detalles en la perfecta recreación de oscuros y opresivos vestíbulos, camarotes, cubiertas... todo bajo un depurado entorno *3D* en tiempo real y por supuesto gozando de unas suaves animaciones tanto de los personajes (el atractivo look muy americano de los que lucen los vídeos de gran calidad), como de los enemigos que os llegarán incluso a asustar, salvo esporádicas ralentizaciones sin importancia.

No cabe duda de que el nuevo título de **Capcom** se declara bastante prometedor, y si todo esto no os parece suficiente para convenceros, respirad hondo y prepararos para apretar el gatillo, porque lo que os espera en ***Gun Survivor 4 "Dead Aim"*** no será ningún camino de rosas, si no más bien el propio infierno, rumbo a la deriva. De no haber ningún tipo de retraso, en pleno calor de Agosto lo tendremos entre nosotros.

Las creaciones del T-Virus

El equipo encargado del diseño ha dado vida a nuevos engendros de lo más peliagudos que harán aparición en esta nueva entrega (entre ellos, el hibrido entre un *Hunter* y un batracio, grasientas criaturas en descomposición o el impredecible *Tirant*, más fuerte que nunca) y a los que sólo un completo arsenal de armas de gran calibre y fuerza (escopetas de retroceso, lanzagranadas y armas de alta tecnología) pueden poner fin al deambular de horrendas mutaciones y decenas de muertos vivientes que intentarán dar mordiscos en tu preciada carne.





No nos gusta:
El hecho de no haberse molestado en enmendar el error habitual de toda la saga, la deseada desmembración de los enemigos. Que todo lo bueno se acaba pronto.

Nos gusta:
El revulsivo progreso de la jugabilidad. El nuevo ambiente. Los gráficos *3D*. Nuevos personajes para elegir. Y sobre todo aventuras y disparos en mismas dosis.



Artículo "**Neo Power Instinct Matrimelee**" por Kim Kapwham (*kim@megamultimedia.com*)

Neo Power Instinct Matrimelee



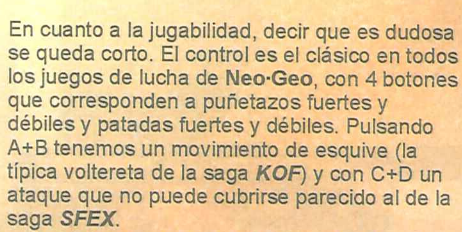
Parece mentira, pero ya hace un buen par de añitos que SNK echó el cierre, la compañía coreana Playmore adquirió los derechos para seguir desarrollando *software* para la placa Neo·Geo y se empezaron a lanzar títulos con cuentagotas. Uno de estos últimos títulos es *Neo Power Instinct Matrimelee*, que en Japón recibe el breve nombre de *Shin Gouketsuji Ichizoku Matrimelee* y es la nueva entrega de la saga de lucha *2D* creada por Atlus.

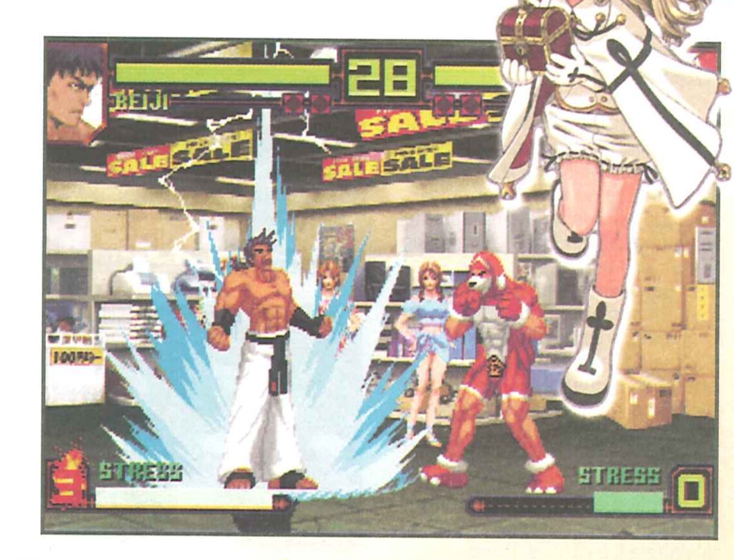
Esta saga gozaba de cierto éxito entre los aficionados japoneses, sobretodo gracias al delirante humor que puede provocar el que las protagonistas de un *beat 'em up 2D* sean 2 abuelas que rozan ya los 80 años. Desde su última aparición en **Saturn** con el magnífico ***Groove On Fight*** no se había vuelto a crear otro ***Power Instinct***, hasta que a **Evoga**, la compañía responsable del infausto ***Rage Of Dragons*** le dio por sacar un nuevo título de la saga para los salones recreativos.

La verdad, cuando uno se enfrenta a este tipo de juegos ya no sabe qué pensar al ponerse a analizarlo, porque si optamos por la vena fría y objetiva diré que es un juego de lucha *2D* con veintipocos personajes, no precisamente

sobrado de originalidad y bajo una placa que mostró ya sus últimos y mejores frutos en el año 99, que hoy en día está más que obsoleta y caducada viendo las cosas *2D* que hacen las placas **Naomi** o **CPS3**.

Si me sale la vena subjetiva y personal puede decirse que los gráficos, teniendo en cuenta que son de **Neo·Geo**, tampoco es que sean una maravilla viendo lo que puede hacer la placa correctamente programada (***Last Blade 2, Mark of the Wolves*** o ***KOF 98*** sin ir más lejos); que los personajes me parecen muy poco carismáticos y que en general ***Groove On Fight*** era bastante superior siendo un juego de hace más de 5 años.





Pero si me pongo realmente cruel puedo decir que con juegos como este mejor haría **Evoga** dejando a la pobre **Neo·Geo** muerta y momificada, porque resulta muy triste para un jugón veterano ver que títulos de hace casi un lustro superan de lejos en todos sus aspectos a este

Jugabilidad

En cuanto a la jugabilidad, decir que es dudosa se queda corto. El control es el clásico en todos los juegos de lucha de **Neo·Geo**, con 4 botones que corresponden a puñetazos fuertes y débiles y patadas fuertes y débiles. Pulsando A+B tenemos un movimiento de esquive (la típica voltereta de la saga ***KOF***) y con C+D un ataque que no puede cubrirse parecido al de la saga ***SFEX***.

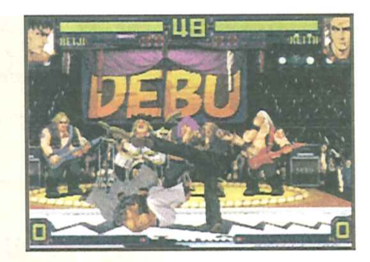
La única novedad que he encontrado es la posibilidad de recuperar parte de la vida que nos quiten gastando barra de super.

Por supuesto, las abuelas *Oume* y *Otane Gouketsu* vuelven a tener protagonismo en una plantilla con caracteres tan variopintos como *Poochie* (un tipo disfrazado de perro) o *Clara* (la hermana gemela de *Sakura Hinomoto*). Éstos son los únicos personajes algo originales, puesto que en el resto contamos con los primos carnales de *Shingo*, *Ryu*, *T.Hawk* o *Guile*. Aparte, como personajes ocultos tenemos a *Jimmy Lewis*, *Lynn Baker* y *Elias*, todos directamente del **Rage Of Dragons** y sin ningún ataque más. Realmente creo que el gran problema que tiene **Evoga** es que no posee originalidad ninguna a la hora de crear movimientos tanto normales como especiales; y copia sin pudor golpes de personajes clásicos de **SNK** o **Capcom** tan fácilmente reconocibles como el *Crack Shoot* de *Terry* o el *Flash Kick* de *Guile*. ¿Es que solamente **Arc System Works** es capaz a estas alturas de crear movimientos nuevos atractivos y originales con la cantidad de artes marciales que no se han visto nunca en un juego de lucha *2D*?



pobrísimo ***Power Instinct Matrimelee***.

Por empezar por algún sitio, el apartado gráfico resulta bastante parecido al de ***Rage Of Dragons***, es decir, personajes de tamaño mediano que se mueven bastante ágilmente por unos escenarios sin demasiado misterio. Curiosamente los personajes cuentan con un menor número de *frames* de animación que en el ***ROD***, algo incomprensible si tenemos en cuenta que este título manejaba 4 personajes a la vez en memoria y ***Neo Power Instinct*** sólo 2. No sólo eso, para colmo la falta de *frames* se hace realmente alarmante en algunos personajes que parecen verdaderas estatuas. Pongo como ejemplo a *Sissy*, la jefa final que apenas cuenta con animaciones de recibir golpe, caerse, 2 ataques cercanos y abrir su pequeña caja de *Pandora* de la que salen ataques (encima, en uno de ellos se supone que invoca a un demonio árabe y vemos que es el *sprite* reutilizado de *Abubo* del ***ROD*** con tonos amarillos y mostacho).





También se han suprimido los límites a destrozar en el escenario que permitían combos tan abusivos. Colorido normalito y unos tonos rojos bastante chillones.

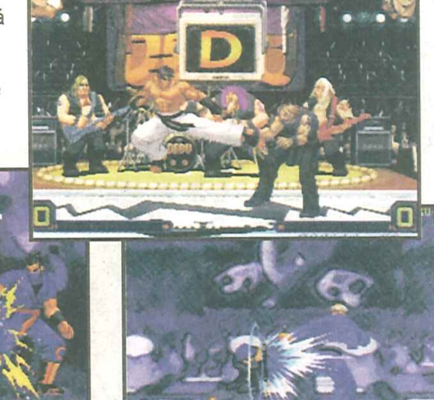
En resumen, un juego decepcionante que hace muy poco por reflotar la imagen de la placa **Neo·Geo** después de los castañazos del ***Rage Of Dragons*** y ***KOF 2002***. Parece que **PlayMore** está mucho más preocupada en asegurarse de que sus cartuchos *arcade* no sean pirateados internacionalmente y en llevar a juicio a aquellos que desencriptan y emulan sus juegos que en cuidar la calidad general de sus productos. Yo, con vuestro permiso, voy a echarme un par de partidas al ***Waku Waku 7***, que será una antigualla pero le da mil patadas en todos los aspectos a este ***Neo Power Instinct Matrimelee***.

Música

En cuanto a la música y *FX*, sinceramente poco puedo comentaros ya que este título lo he jugado en recreativa y un salón *arcade* no es precisamente el mejor sitio para escuchar melodías. Siendo optimista y recordando que el apartado musical del ***Rage Of Dragons*** era simplemente soberbio (de las mejores músicas que jamás ha tenido un cartucho **Neo·Geo**) espero que **Evoga** siga usando esas fantásticas técnicas de compresión, aunque no puedo poner la mano en el fuego.

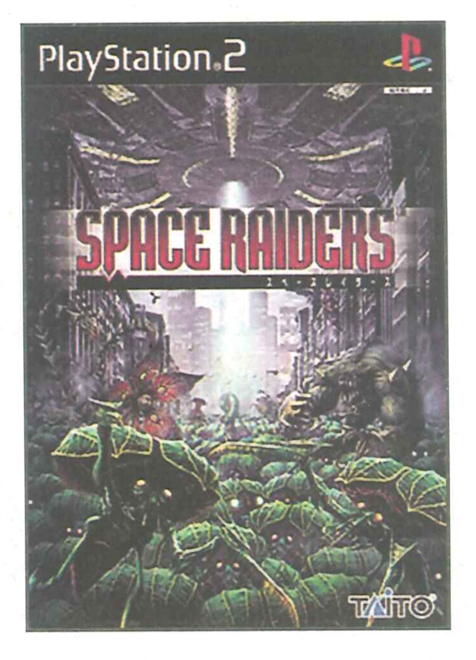






SPACE RAIDERS

Sin romper del todo con la tendencia de los *shooters* galácticos de la compañía nipona Taito, desde el 18 de diciembre los usuarios japoneses pueden disfrutar de *Space Raiders*, un divertido e "innovador" juego de disparos donde tendrás que hacer frente a la amenaza alienígena que se ha empeñado en cargarse el bonito planeta Tierra.



La acción cobra una nueva dimensión en **PS2** con ***Space Raiders*** (**Taito**), un *shoot 'em-up* que toma prestado el refrescante enfoque de los *shooters* galácticos de la misma compañía y la relativa soltura de un *arcade* muy directo y absorbentemente divertido. Haciendo una referencia más cercana al cine de ciencia-ficción, si os gustaron aclamadas producciones cinematográficas como ***Independence day*** o el caótico ***Starship Troopers*** sin ir más lejos, ciertos aspectos del argumento y la ambientación del juego os recordarán rápidamente a una homogénea mezcla de ambas películas americanas. La coherente trama, que no es de las más originales que hemos visto, nos narra cómo una congregación de poderosas razas alienígenas que han invadido la tierra con el propósito de apoderarse de la civilización y sin andarse con chiquitas arrasan la ciudad y manipulan a los humanos para convertirlos en esclavos. Con semejante base el apocalíptico asunto nos propone meternos en los roles de *Justin* (un joven cabecilla de una banda de calle), *Ashley* (una atractiva motorista) y *Naji* (veterano miembro del cuerpo de policía de la ciudad), aguerridos supervivientes de la escasa población que aún se resiste a la dominación del planeta, movidos









Artículo "*Space Raiders*" por Los Pakos

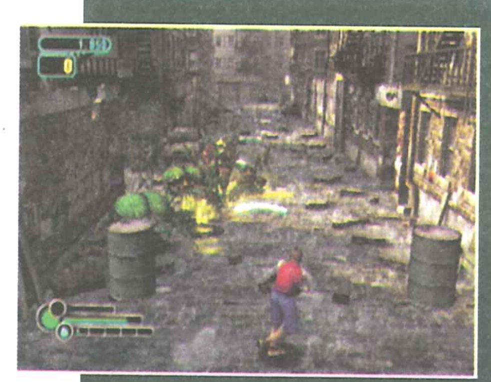


principalmente por la venganza y supervivencia, fruto del catastrófico ataque extraterrestre.

Con un progreso esencialmente lineal y sin otorgar un solo segundo de respiro al jugador, el objetivo de nuestra labor consistirá básicamente en despachar a oleadas de alienígenas que irrumpen en pantalla, obligando a hacer el uso constante de armas (metrallas, rifles, revólveres y numerosas cargas explosivas adquiridas), una afilada destreza y dotes de puntería así como de rápidos reflejos que os requerirán durante la gran reyerta invasora, habilidades que podrán ser complementadas con diferentes *power-ups* (velocidad, vitalidad, invulnerabilidad...) que contribuirán a aumentar nuestras posibilidades de supervivencia y dotando al título obviamente de una sensación de acción algo más longeva y trepidante, pues el programa de **Taito** no es que vaya muy sobrado de ella que digamos. Para mayor atractivo ni que decir tiene si compartimos la pantalla con un amigo (adictivo reto *Survival*) que nos ayude a limpiar los 6 exiguos pero vigorizantes escenarios de los que se compone el juego, de hordas de invasores y demás bichos indeseables (más de 20 especímenes diferentes ¡y muy bordes, por cierto!), lo que hace que las partidas cobren una vena más frenética e intensa. Y es que la unión hace la fuerza.



No se puede decir que Taito haya desarrollado un planteamiento demasiado complejo. El explosivo concepto de juego os recordará irremisiblemente al único título que en realidad se le parece, el ***Charget'n Blast*** de **Dreamcast**. A diferencia de este, los personajes se movían automáticamente por los escenarios hasta encontrarse con los enemigos (algo que nos habría gustado



UN BESTIARIO MUY UNIVERSAL

Aunque las rutinas de ataque de los enemigos acaban siendo algo repetitivas, no cabe duda de que los mayores quebraderos de cabeza y espectacularidad residirá en los descomunales animalitos interplanetarios, que harán acto de presencia al final de cada nivel para demostrarnos el peligro que entrañan y la de veces que nos harán sudar tinta debido a los completos y devastadores patrones de ataque que pondrán en práctica, circunstancias que nos invitarán a continuar incontables veces para poder culminar con éxito nuestro objetivo.



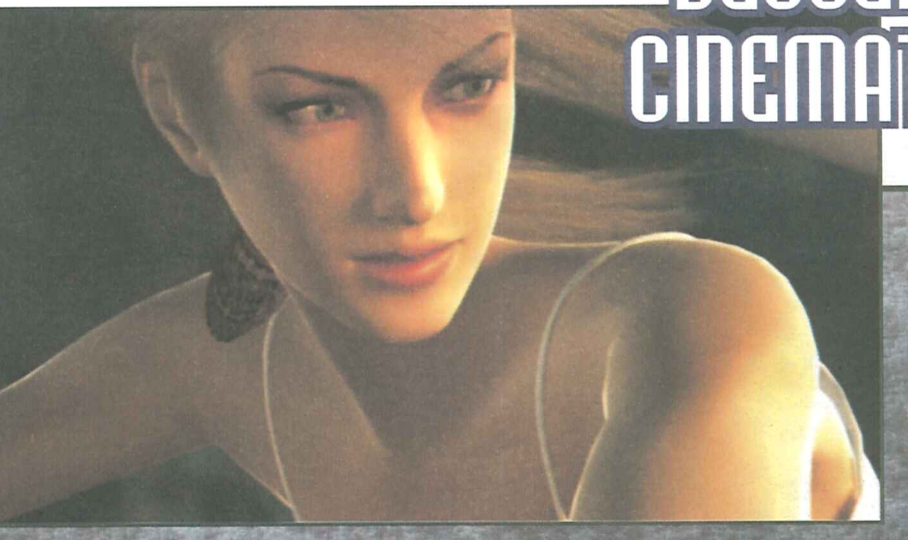
en el juego de **Taito**), además de aprovechar la interacción con los decorados para destruirlos, dejándolos plenamente en ruinas. Por los demás, sí que comparte una mecánica de acción similar que nos limitará sólo a desplazarnos lateralmente dentro de una parcela de pantallas *3D* totalmente estáticas mientras esquivamos un auténtico negrero de balas atacantes (característico de un clásico matamarcianos) y erradicamos a cuantos alienígenas se nos pongan a tiro. En lo que concierne a su acabado visual, sin ser muy brillante, resultará bastante agradable (aunque no se pueda negar las limitaciones gráficas y no contar con una consistente variedad de escenarios) involucrarse dentro de una respetable ambientación (en la ciudad o dentro de la nave nodriza) y una decente presencia en general de los protagonistas y los enemigos con su correspondiente concepción y austera visión *manga* en cuanto a sus diseños. Pese a que su concepto no presenta para nadie el colmo de la originalidad, la consabida acción que nos ofrece rompe con la tónica general de cualquier otro *shoot'em-up* de **PS2**, gratificado de principio a fín por su fiable sencillez de control (intermediado gracias a una cómoda interfaz) y la atípica forma de enseñárnoslo. Es sin duda el auténtico reclamo de este imparable juego de acción que se nos encara bajo una atractiva oportunidad (idónea para liberar fácilmente tensiones machacando los botones del *pad*), liándonos a tiro limpio con la escoria intergaláctica.

¡¡La diversión la tenéis garantizada!!









Nada más conectarlo empezaremos a flipar con unas impresionantes secuencias cinemáticas (han sabido inspirarse en grandes superproducciones de ciencia-ficción) con una calidad indudable y que os cortarán la respiración, introduciendoos en el apocalíptico comienzo de la conquista alienígena. ¡Sólo unos pocos lo contarán!

La fórmula de la fantasía:



= 120 €

Tal y como lo lees, si te suscribes por un año a nuestras cuatro revistas de corte fantástico(Fandom, Wizard, Anitype y Gametype), además de un precio de lo más atractivo (120 €), recibirás, totalmente gratis una suscripción por un año a una de estas dos revistas:Yaoitipe o Asimov Ciencia Ficción.

Sin moverte de casa, por 120 e, lo mejor del género fantástico, a domicilio.



Envia tu pedido a: MegaMultimedia. Cno. San Rafael 71. 29006 Málaga. O llamando al Tf: 952 36 31 43.
También en suscripciones@megamultimedia.com

SUSCRIPCIONES

◯ **Deseo suscribirme por un año a las revistas Fandom, Wizard, Anitype y Gametype, por 120 € pudiendo elegir entre (tacha la opción que prefieras):**

☐ **Una suscripción anual gratuita a la revista Asimov Ciencia Ficción.**
☐ **Una suscripción anual gratuita a la revista Yaoitype.**

Nombre ____________________

Dirección o Apdo de Correos: ____________________

C.P. ________ Localidad ________ Provincia ________ Telf. ________

FORMA DE PAGO

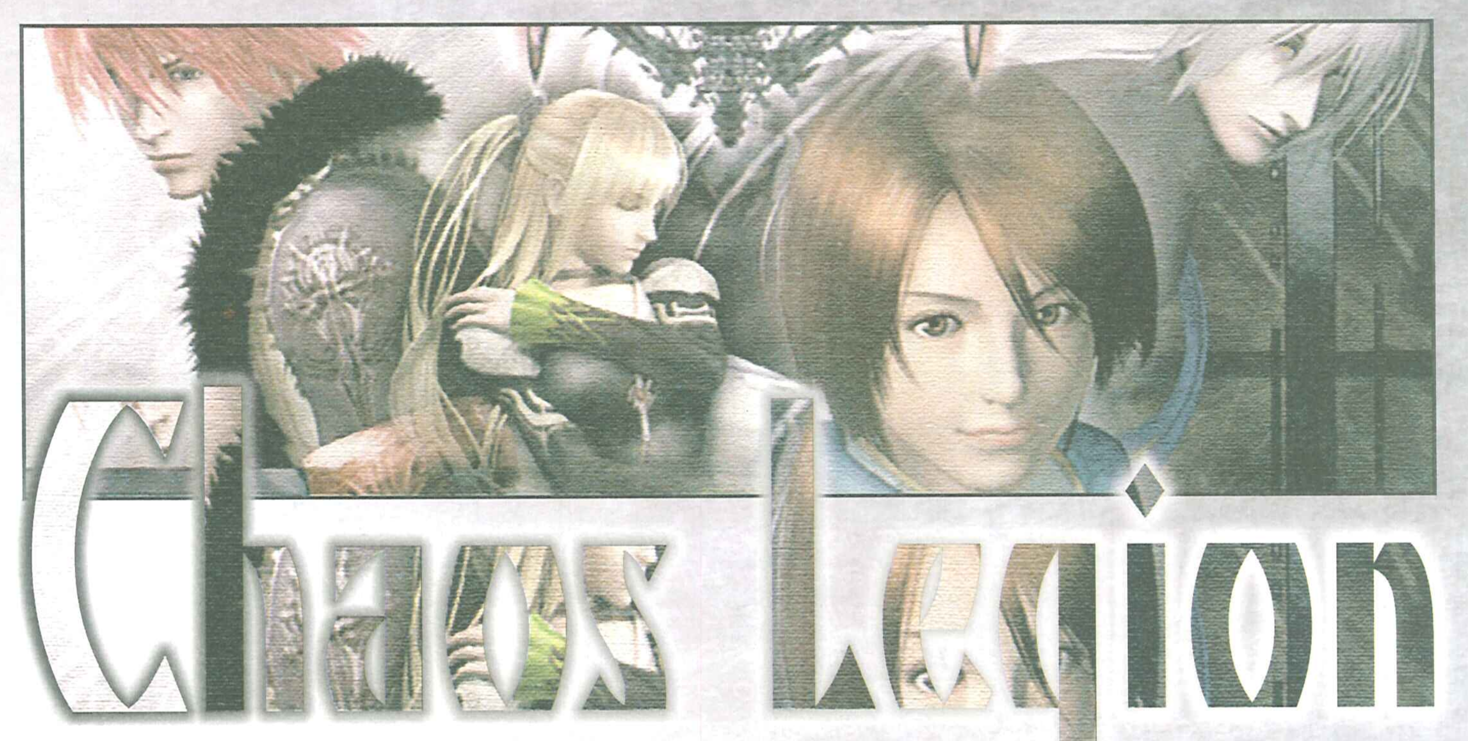
Talón Nominativo **MEGAMULTIMEDIA** ____________________
Transferencia Banesto: 0030 4078 11 0293456273 ____________________
Visa. N. ____________________ Cad. ________
Reembolso ____________________

Firma:

Aviso a suscriptores:

De acuerdo con lo establecido en la legislación actual, le informamos que los datos que nos facilite quedarán incluidos en un fichero de datos, cuya finalidad es poder ofrecerle un servicio lo más eficaz posible en el envío de las publicaciones a las que se suscribe. También le informamos que, eventualmente, es posible el envío de alguna información en relación a su suscripción y el envío de alguna oferta, que en el caso de no estar interesado, marque la casilla correspondiente o póngase en contacto con nosotros. El responsable del fichero es MEGAMULTIMEDIA S.L., Cno. San Rafael nº 71, 29006 Málaga, donde se puede dirigir para ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, según corresponda, sobre los datos que se encuentren en dicho fichero.

Se pone en conocimiento de los actuales suscriptores que se está informatizando el proceso de envío de suscripciones, quedando recogidos los datos que tenemos de cada suscriptor en un fichero informático, sobre el cuál se tendrá todos los derechos recogidos en la ley. Si quiere más información al respecto, no dude en ponerse en contacto con nosotros.



Chaos Legion

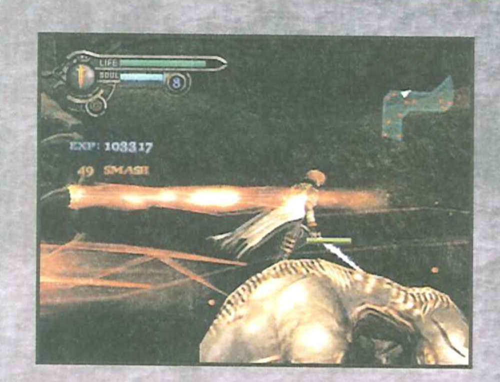
Cuando Capcom anunció la avalancha de títulos en preparación de los que ya van apareciendo algunos al mercado, pocos juegos levantaron tanta expectación como lo ha hecho *Chaos Legion*, desde que se diera a conocer los primeros datos de su desarrollo. Al fín tuvimos la oportunidad de jugar tranquilamente a uno de los productos estrella de esta compañía que ha sabido aprovechar el filón que dio paso a la apertura y éxito de *Devil May Cry*. No cabe duda que este va a ser el año de Capcom.





Masacrar demonios se está poniendo de moda, y si la reaparición del hijo de *Sparda* ya supuso una grata sorpresa en el mundillo interactivo, el prestigioso sello **Capcom** no deja de sorprendernos con novedades lúdicas para los usuarios de **PS2**. ***Chaos Legion***, la ambiciosa adaptación homónima del célebre *manga* publicado exitosamente en Japón (editorial **Kadokawa Shoten**) se ha hecho hueco en el concurrido género de los *action-RPG* (denominado por sus creadores "*Fantasy Opera*") con la evidente repercusión tomada de una sabia y colosal condimentación de patentes estilos influenciados del masacra demonios ***Devil May Cry*** y el batallero título ***Shin Sangoku Musou*** (***Dinasty Warrior***), sin duda los referentes más inmediatos que vais a recordar al jugar a esta magnífica aventura de espadas y brujerías imposibles.

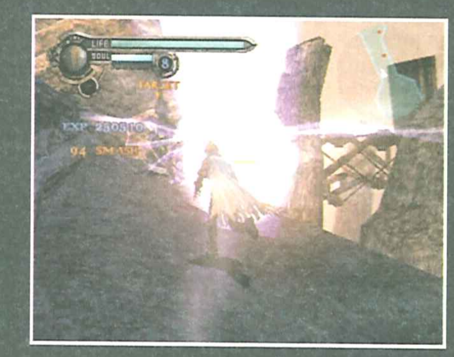
Artículo "*Chaos Legion*" por Los Pakos



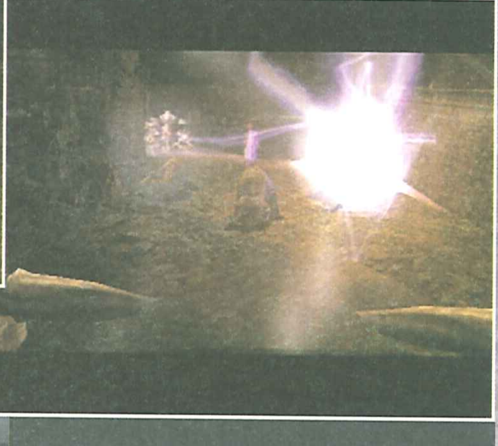
La trama argumental que nos ubica *Makoto Maeda* (director del propio proyecto) sigue la línea original del *manga*. *Sieg Wahrheit* (miembro de una orden de caballeros que posee el poder prohibido del emblema oscuro) debe buscar a su compañero *Victor Delacroix* (también miembro de la orden, a la cual dio la espalda) quien ha sido seducido por el lado oscuro poco antes de la trágica muerte de *Siela Rivier* (joven de la que ambos estaban enamorados, fallecida 3 años antes). *Sieg* tratará de liberar a *Victor* de los oscuros propósitos que el mal quiere llevar a cabo una vez consiga alinear los tres emblemas (*Dark Gliphs*) de la destrucción, con el firme propósito de que los 3 mundos se fusionen en uno.

Para lograrlo, asumiremos el papel del joven y chulesco *Sieg* (dueño del único emblema que falta para la alineación del *Apocalipsis* "*Yzarc*") que deberá recorrer diferentes parajes góticos, rebanando a todo demonio que se interponga en su camino a base de desplegar todo tipo de habilidades con una gran soltura en el uso de la espada, acompañado por las dos potentes pistolas de *Arcia Rinslet*, una guapa clérigo procedente de la organización *Ovelia* (posee la divinidad de purificar la oscuridad), quien busca venganza en *Delacroix*, autor de la muerte de su hermano y progenitores.

Completar los 13 niveles no supondrá ningún esfuerzo ni tiempo. A lo largo de nuestro periplo adquiriremos nuevas habilidades especiales (más de una veintena) y el exclusivo sistema de reclutamiento de demonios "*Legions*" (doblegados por el poder del sello oscuro), al servicio de la lucha y que *Sieg Wahrheit* podrá invocar indefinidamente al cargar el contador de almas enemigas "*soul*", ya que sin ellos sería imposible mantener a raya a las tropas de demonios (hasta más de 30 enemigos en pantalla, de 60 *frames* por segundo, sin percepción alguna de ralentización) y sobrevivir a unas batallas totalmente desiguales a nuestra contra.









LA LEY DEL CAOS

Partiendo de esta base no hay muchas más novedades que constatar, pero quizás entre las nuevas aportaciones que le hacen destilar cierta distinción ante otros anquilosados títulos del género, encontramos los innovadores componentes estratégicos (tácticas de defensa, ofensiva fijación de objetivos, etc...) y la posibilidad de ir desarrollando gradualmente a nuestros aliados con constantes subidas de nivel de experiencia dentro de nuestro requerimiento de equipo de legiones, lo que será toda una ventaja que potenciará a nuestros ataques convencionales y especiales, creando así el caos y la destrucción masiva entre las hordas de fuerzas demoniacas de forma más vertiginosa y efectiva.

Capcom, que no suele salirse de la calidad que desprende en la mayoría de sus producciones, vuelve a hacernos repetir una alucinante experiencia de la que presume con un apartado estético y oscura ambientación que sin duda van a enamorar a los seguidores del estilismo y el espíritu de las aventuras del ya sobradamente conocido *Dante*.

Chaos Legion os deslumbrará con ostentosos diseños fisonómicos de los personajes y un magnífico *3D* suave y solidificado de texturas góticas muy complejas que aprovecharán al máximo la potencia de la **PS2** dando lugar a enormes escenarios (el mejor marco para liberar brutales combates de palpable intensidad) donde podréis comprobar una de las mayores bondades a nivel gráfico, visualizados por la exagerada confluencia y profusión de efectos de luces de todo tipo, sombras y transparencias en tiempo real, que otorgarán espectacularidad indescriptible en cada enfrentamiento. Aunque ***Chaos Legion*** no solo hace especial hincapié en su consistente concepción visual, sino también por la acción *arcade* que desborda y que deja caer todo su peso sobre el aspecto de la

MÚSICA

La banda sonora corre a cargo de *Toru Minami* y *Manabu Oshio* (letra del tema principal) dando vida a una fusión de composiciones orquestales y rockeras que te envuelven perfectamente en la ambientación del juego, acompañando con sutileza a los momentos más opresivos de la acción. Destacaré ante todo la colaboración del grupo **Liv** (con el tema "***Fly***"), interpretes nipones que abordan ritmos muy en la línea del grupo *Aerosmith* (como el del film "***Armaggedon***").







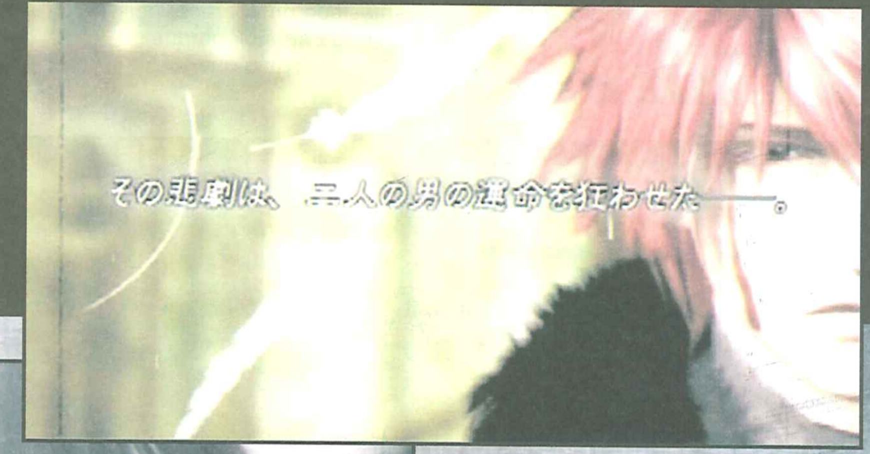
infalible jugabilidad, gestionada por el intuitivo control que permite un desenfrenado y creciente ritmo de juego (bajo una consecución de demoledores combos que dominarás en todo momento) ya de por sí adictivo, que lo hace terriblemente divertido. Por otro lado la extrema duración del programa se convierte en quejas por su desarrollo que al final puede llegar a ser un poco cansino teniendo en cuenta que al menos en la versión Japonesa no se encuentran elementos de aventura como ya había dicho **Capcom**.



TUS ALIADOS

Nuestro equipo de legiones fueron repartidas por el poder oscuro de *Victor Delacraix* (a las cuales tendrás que reclutar) y se extienden hasta siete súbditos diferentes (arqueros, bombas, espíritu, escudo...) que esperan ansiosos a tus órdenes de apoyo siempre que te hagan falta, especializados cada uno en cargar contra las hordas demoníacas (ya sea bien mediante ataques a corta o larga distancia y/o aéreos), pudiendo incluso invocar hasta 2 equipos de aliados, los cuales podrán alternar durante las batallas.







CONCLUSIÓN

Aunque es cierto que ***Chaos Legion*** no llega a la altura del carisma de cualquiera de las entregas de *Dante*, si buscáis una nueva y atractiva alternativa donde no dejéis títeres con cabeza y alma oscura en pie (con una idea tan simple como entretenida, combatir con centenares de enemigos) os recomendamos vivamente este título del que estamos muy seguros que dará para hablar durante los próximos meses con la esperanza de que no tarde demasiado en aparecer por territorio Español, porque su éxito estará más que asegurado.



EXTRAS

El juego dispone de un buen número de extras como galería de videos del juego, el *making* del tema *Fly*, elección de idioma y, entre otros, la posibilidad de controlar a *Arcia* en una nueva andadura. Todos irán desactivándose al jugar, a medida que vayáis superando la aventura.



La opinión de Solid Snake

Cuando juegas por primera vez a ***Chaos Legion*** piensas que estás ante otro de esos juegos en los que tan sólo tienes que matar de forma repetitiva a cientos de monstruos. Uno de esos juegos sin aliciente alguno y de los que acabas harto en media hora.

Pero por suerte no es así ya que ***Chaos Legion*** engancha mucho y supera con creces las expectativas que en un principio tienes sobre él. El hecho de que se puedan usar tantos aliados diferentes en las luchas hace que no te canses de utilizar siempre un mismo tipo de ataque. Por otro lado los gráficos están bastante bien, aunque no son una maravilla (sobretodo algunos movimientos que no están nada conseguidos, y especialmente los del protagonista).

Aunque la historia es muy típica al final pasa igual que con el juego en sí y te va gustando cada vez más hasta que admiras un final de una calidad bastante buena que no esperabas en un principio.

El aspecto sonoro es bastante mediocre en la mayoría de las fases, pero se perdona un poco al escuchar la genial canción cantada del final.

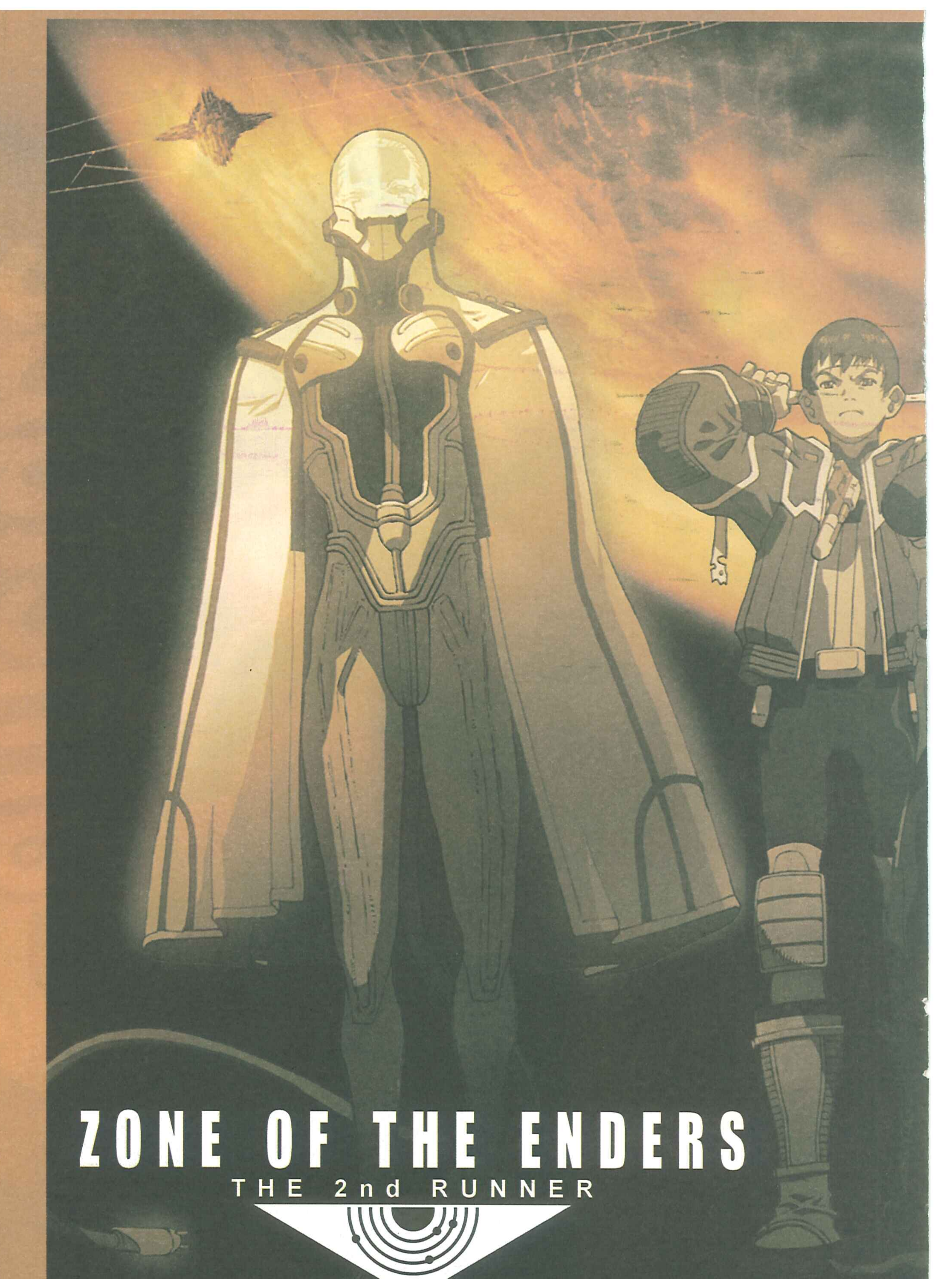
Gametype

ゲームタイプ

Revista de Videojuegos Japoneses

Onimusha © Capcom.

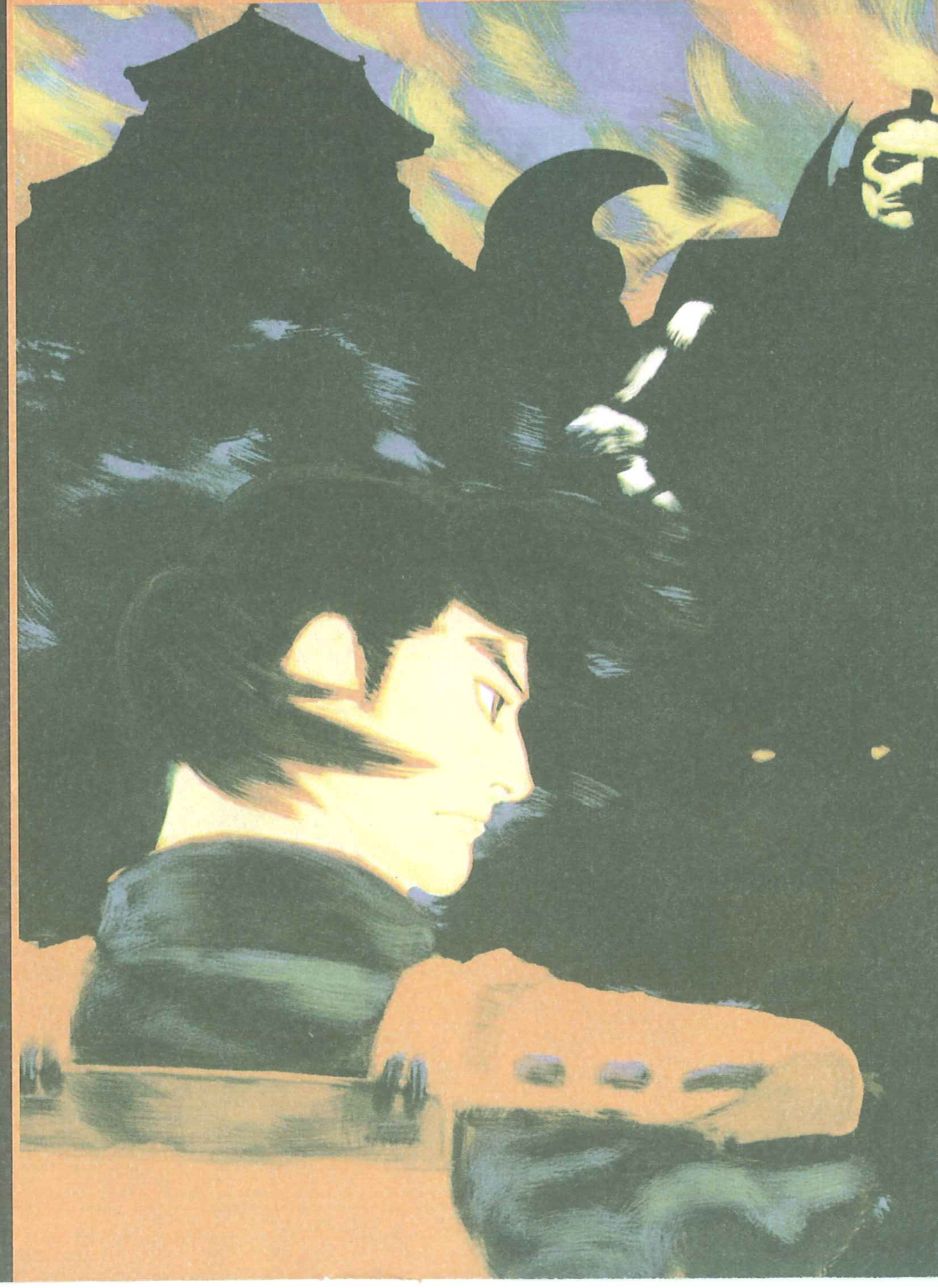
Ilustración por *Ikeno*


ZONE OF THE ENDERS
THE 2nd RUNNER

Gametype
ゲーム タイプ

Revista de Videojuegos Japoneses

ilustración realizada por Tsubasa Masao


ONIMUSHA

TÚ ELIGES:

NO SE NOS OCURRE NADA MEJOR POR 120 €



Envia tu pedido a: MegaMultimedia. Cno. San Rafael 71. 29006 Málaga. O llamando al Tf: 952 36 31 43.
También en suscripciones@megamultimedia.com

SUSCRIPCIONES

◯ Deseo suscribirme, por un año a las revistas Hentai, Wet Comix y Hentype, por 120 €, recibiendo de regalo una suscripción anual a Yaoitype.

◯ Deseo suscribirme por un año a las revistas Fandom, Wizard, Anitype y Gametype, por 120 € pudiendo elegir entre (tacha la opción que prefieras):

☐ Una suscripción anual gratuita a la revista Asimov Ciencia Ficción.
☐ Una suscripción anual gratuita a la revista Yaoitype.

Aviso a suscriptores:

De acuerdo con lo establecido en la legislación actual, le informamos que los datos que nos facilite quedarán incluidos en un fichero de datos, cuya finalidad es poder ofrecerle un servicio lo más eficaz posible en el envío de las publicaciones a las que se suscribe. También le informamos que, eventualmente, es posible el envío de alguna información en relación a su suscripción y el envío de alguna oferta, que en el caso de no estar interesado, marque la casilla correspondiente o póngase en contacto con nosotros. El responsable del fichero es MEGAMULTIMEDIA S.L., Cno. San Rafael nº 71, 29006 Málaga, donde se puede dirigir para ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, según corresponda, sobre los datos que se encuentren en dicho fichero.

Se pone en conocimiento de los actuales suscriptores que se está informatizando el proceso de envío de suscripciones, quedando recogidos los datos que tenemos de cada suscriptor en un fichero informático, sobre el cuál se tendrá todos los derechos recogidos en la ley. Si quiere más información al respecto, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

Nombre ____________________

Dirección o Apdo de Correos: ____________________

C.P. ________ Localidad ________ Provincia ________ Telf. ________

FORMA DE PAGO

Talón Nominativo **MEGAMULTIMEDIA** ____________________

Transferencia Banesto: 0030 4078 11 0293456273 ____________________

Visa. N. ____________________ Cad. ________

Reembolso ____________________

Firma:

Si os digo que ha sido programado por **Monolith Software** seguramente no os suene de nada; pero si os comento que **Monolith Soft** está compuesto en un 90% por componentes del famosísimo grupo interno de programación **Radical Dreamers** de **Square** (responsables de ***Chrono Cross*** y ***Xenogears***) ¿a que la cosa cambia?

Entre sus filas contaban con genios como *Junya Ishigaki* (uno de los diseñadores mecánicos más conocidos de todo Japón), *Yasunori Mitsuda* (probablemente el mejor compositor de música para *RPG*s de la historia) y muy especialmente por *Tetsuya Takahashi*, director y guionista de los argumentos más enrevesados e impactantes de la historia de **Squaresoft**.

Por lo visto a principios del año 2000 todo este *staff* andaba muy mosqueado con la futura política de lanzamientos de **SquareSoft**, consistente en sacar ***Final Fantasy***s hasta saturar el mercado (de hecho mantienen todavía esa política, salvando ***Unlimited SaGa***) y decidieron convertirse en *freelances*, desarrollando *RPGs* tal como a ellos les gustaban. ***Xenosaga ~ Der Wille Zur Macht*** es su primer título, ha arrasado en las listas de ventas de Japón y está haciendo lo mismo en las estadounidenses.

Esperemos que alguien se anime a traernos esta maravilla a Europa.





Tras un retraso bastante desesperante con respecto a la edición japonesa, por fín podemos disfrutar en un idioma accesible (inglés) de uno de los *RPGs* más importantes e interesantes del catálogo PlayStation 2.

Xenosaga
EPISODE 1

Artículo "*Xenosaga, Episode* 1" por Grahf Kapwham (*kim@megamultimedia.com*)



Argumento

Antes de nada quisiera aclarar una cosa: ***Xenosaga*** no es una continuación real de la historia narrada en ***Xenogears*** (el mítico *RPG* de culto de 1998, para muchos el mejor de la historia). Más bien se trata de una precuela, es decir, se narrarán acontecimientos anteriores en el tiempo a los ya vistos. Según palabras del director, la saga ***Xeno*** estaba compuesta de 6 episodios, de los cuales ***Xenogears*** era el 5º, los cuales se extendían durante más de 20.000 años en la historia futura de la humanidad. Nada más empezar veremos en la *intro* el descubrimiento del *Modificador de Zophar* apenas iniciado el año 2000 de la presente era, y las dramáticas consecuencias que tendrá para la especie humana el descubrimiento de una señal física y tangible del *Poder Superior* (llámalo Dios, Jehová, Alanis Morrisette, marcianitos verdes o como se desee).

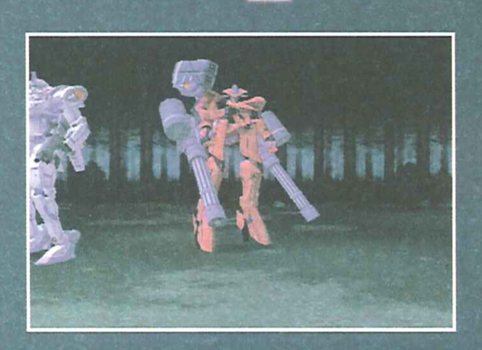


4000 años más tarde, los humanos se han visto empujados al espacio abandonando la Tierra debido a una mortal guerra con los *Gnosis*, especie extraterrestre capaz de vivir en el vacío del espacio, hacerse intangible e invisible a su antojo y que desea destruir a los humanos por razones desconocidas. Acosados y totalmente impotentes ante esta especie, los humanos vagan por las estrellas asentándose en planetas con la esperanza de no ser encontrados por los *Gnosis*. Entre todo este tinglado encontramos a nuestra protagonista *Shion Uzuki*, la científico al mando del proyecto *KOS-MOS* que trata de desarrollar robots e inteligencias artificiales lo bastante avanzadas como para entender los campos de fase de los *Gnosis* y así obligarles a volverse sólidos para poder derrotarlos. Este proyecto ya ha fracasado varias veces en su etapa final, y no suelen quedar muchos supervivientes entre los asistentes. Con la esperanza de que una vez *KOS-MOS* esté operativo los humanos puedan vivir en paz, *Shion* trabaja día y noche vertiendo



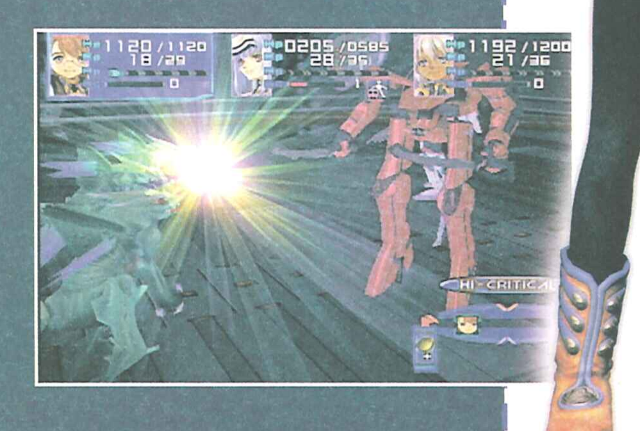
experiencias, sentimientos y muchas veces arriesgando su vida con tal de finalizar el proyecto. Pero el encuentro de un extraño objeto vagando en las profundidades del espacio que provoca extraños comportamientos y sueños en algunas personas desencadenará una oleada de acontecimientos trascendentales para la historia... Hasta aquí el argumento que pienso revelaros. Jugad para saber más.

Aspecto técnico











Sobre el apartado técnico, el paso del tiempo se ha hecho notar por este título.

Si bien los gráficos siguen siendo magníficos, no resultan tan impresionantes como cuando los vimos por vez primera hace casi 2 años. Aun así el modelado de polígonos es muy bueno, con animaciones realistas de pelo y caras (¡¡los personajes parpadean!!) y apenas se nota la superposición de pelo sobre la ropa en determinadas escenas.

Curiosamente durante el juego los modelos de los personajes están menos trabajados que durante las escenas cinemáticas, en las que se detallan casi el doble. Sobre la música y *FX*, ya os comenté que la batuta la lleva el maestro *Yasunori Mitsuda*, bordando otro de sus inigualables trabajos. Para la ocasión se ha contado con la Orquesta Filarmónica de Londres (sí, los de ***Star Wars***), y 2 magníficas composiciones cantadas para el *ending* del juego de las que ponen los pelos de punta. Todos aquellos que escuchasen el *ending* de ***Xenogears*** (***Small Two Pieces***) o el de ***Chrono Cross*** saben bien a lo que me refiero. En mi opinión no llega a superar a la banda sonora del ***Xenogears***, pero se queda muy cerca y mejora bastante lo escuchado en cientos de *RPGs* anteriores.





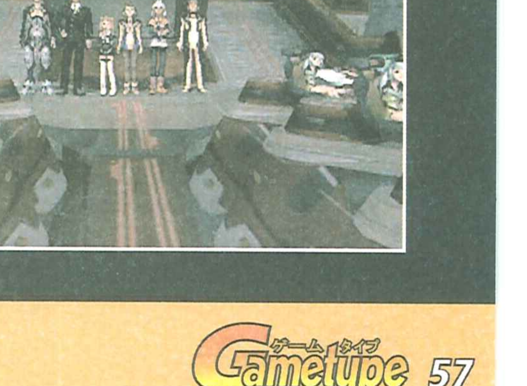
Simplemente hago una advertencia referente a la jugabilidad: si sois de los que piensan que las conversaciones de *Codec* de ***MGS2*** rompen la acción y os aburren, ni lo intentéis con ***Xenosaga***. El juego está tan plagado de escenas cinemáticas, conversaciones y *flashbacks* no-jugables para ir desgranando el infernal guión inspirado en las obras filosóficas de *Nietzche*, que seguramente no paséis de la *intro* (más que nada porque tardamos casi 20 minutos en empezar a jugar).

En mi opinión no se hacen pesadas para nada y ayudan a comprender la historia, pero entiendo que los aficionados a *RPGs* más "animados" puedan encontrarlo extraño. Obviando este detalle, es uno de los *RPGs* más completos que he podido encontrar, con montones de opciones para potenciar a nuestros personajes.

El sistema de combate por *combos* se ha mejorado, de tal manera que no sólo adquiriremos nuevos movimientos con la experiencia, sino que incluso podremos subir de nivel los más viejos, aumentando su poder y acortando las secuencias.

El número de magias o *Ethers* disponible ha aumentado de modo brutal, con un sistema de crecimiento muy similar al que pudimos ver en ***Final Fantasy X***.

Las cámaras giratorias y los saltos tan odiados en ***Xenogears*** han pasado a mejor vida sustituidos por un sistema de cámaras



dinámicas que ayuda bastante, aunque también falla en algunos momentos (destaca la opción de destruir ciertas partes del decorado para perjudicar a los enemigos).
También tenemos la oportunidad de acceder a un completo sistema de *e-mails*, con los que compraremos objetos *Online*, recibiremos noticias y tutoriales de manejo e incluso publicidad de otros juegos de **Namco**.
También posee varios minijuegos, auque el más importante de ellos es una especie de poker no muy logrado.
El nivel de dificultad lo situaria en un grado medio, no tan remascado como un ***Final Fantasy*** o un ***Zelda***, ni llegando a las cotas de dificultad de ***Star Ocean 2*** o ***3***, que en modo *Hard* son totalmente imposibles.



Destacar el aspecto de la censura: la versión USA ha visto recortada ciertas escenas del original japonés, como una escena algo picantilla entre *Momo* y *Albedo* (*Momo* es una androide con aspecto de niña de 12 años) y ciertas cámaras que enseñaban demasiada ropa interior de las protagonistas, entre otras salvajadas a las que nos tienen acostumbrados la mojigateria yankee.
En una actitud totalmente hipócrita, todos los aspectos sangrientos y gore del juego permanecen inalterables, con decapitaciones, desmembramientos y aplastamientos varios regados con abundante hemoglobina.

Acabando que ya es hora, sólo puedo recomendaros encarecidamente que le deis una oportunidad a ***Xenosaga***.
Cierto es que resulta un juego algo frustrante al principio, que su historia es mucho mas compleja (y apasionante) y difícil de entender que a lo que está acostumbrado el usuario medio. Es un *RPG* que supedita el guión a la acción, y como tal puede hacerse algo injugable a veces si no eres lo bastante adulto.
Cierto es que no alcanza las altísimas posibilidades y opciones de ***Suikoden 3*** o la eterna longitud de ***Star Ocean 3***, pero musical y argumentalmente les da mil patadas a ambos.
Xenosaga es uno de esos juegos que te hacen reflexionar y te llevan a nuevas conclusiones sobre lo que observas diariamente. Eso, amigos, se llama jugabilidad legendaria, uno de esos planteamientos que pueden cambiarte la vida, y cualquiera que desee comprobar a qué me refiero ya sabe por dónde empezar.



La opinión de Solid Snake



Mucha gente puede que no lo vea así, pero a mi parecer este juego posee los mejores gráficos de todos los *RPGs* aparecidos hasta el momento.

Si bien es verdad que los escenarios no son nada del otro mundo, el modelado de los personajes es excelente. De esta manera en las luchas las cámaras son mucho más libres de enfocar con total libertad a los personajes de cerca ya que su apariencia es muy buena, no como ocurre en otros muchos *RPGs* donde los personajes cuando entran en las luchas se ven afectados por un bajón de calidad brutal que los deja incluso sin dedos de las manos.

En este juego también se usa el truco de los modelos variables, es decir que cada personaje principal posee varios modelos diferentes que varían en el número de polígonos que poseen y por lo tanto en su calidad de apariencia. Esta vez el número de modelos diferentes usádos en el juego es de dos, uno de ellos es el que aparece en ciertas escenas en las que los personajes conversan o realizan cualquier otra cosa, estos modelos poseen una calidad asombrosa, con todo tipo de detalles(manos perfectamente moldeadas con sus uñas y todo, caras totalmente redondeadas sin ningún tipo de zonas puntiagudas, un grandísimo número de movimientos faciales y, aunque parezca gracioso, un modelado de las orejas que consigue el mejor resultado que he visto en cualquier juego). Después tenemos el segundo modelo y que, aun siendo de peor calidad gráfica, no se ve afectado de manera notoria (tan sólo baja un poco la calidad de algunos detalles como las orejas que se quedan prácticamente planas, y alguna cosilla más pero en definitiva son prácticamente los mismos y son estos los que se usan en las luchas o cuando andamos por el escenario).

Del apartado gráfico también es muy destacable la inmensa cantidad de horas de escenas habladas que aparecen en el juego, todas ellas compuestas por personajes que poseen movimientos faciales, un proceso nada fácil de realizar (además de que ningún *RPG* tiene tanta cantidad).

Como nota negativa en cuanto a gráficos se refiere encontramos que muchísimas de las escenas cinematográficas del juego aparecen como videos y aunque posean los mismos gráficos que el juego en sí, no están realizadas en tiempo real por la **PS2**, supongo que para ahorrar tiempo de programación y hacer de este un motivo para que el juego se venda en un *DVD* de doble capa.



La historia, como suele pasar con este equipo de programación, es excelente, nada típica y con un guión profundo y adulto que por desgracia ha sido censurado al salir de Japón por tener algunas escenas demasiado violentas para según qué público. También es destacable la inmensa cantidad de personajes importantes que aparecen en el juego, tanto de un bando como del otro, y eso que tan sólo se cuenta la historia del primer capítulo...

Las músicas son increíbles, unas composiciones muy buenas y dos canciones cantadas de extrema calidad. Pero a pesar de todo esto, a mi parecer este apartado es lo peor del juego, ya que escasean músicas para según qué situaciones, como por ejemplo los combates, que tan sólo poseen una melodia (y una más únicamente para el último enemigo). Lo curioso del asunto es que el juego posee muchísimas canciones, pero casi todas son utilizadas sólo una vez durante las escenas cinematográficas y ya no vuelven a aparecer nunca más, dando la sensación de que siempre oímos las mismas músicas una y otra vez. Pero lo realmente peor del apartado sonoro es que no existan músicas cuando andamos por el mapeado, lo que hace que muchas zonas se queden totalmente sosas.



Xenosaga Episode 1 no es ni mucho menos el mejor *RPG* de la historia pero posee muchísima calidad gráfica y una historia muy buena. Una pena que no tuviera más búsquedas y minijuegos aparte del guión principal, algo que sin duda remediarán en los siguientes capítulos.

Corre el año 2012, el 100% de los hogares japoneses posee comunicación vía internet y "The World", el juego online más popular de toda la red, causa furor entre los internautas que ocupan su tiempo libre en este mundo virtual. Tú eres un alumno de octavo curso al que su mejor amigo, Yasuhiko, invita a participar. Adoptando la apariencia de un ladrón de doble arma en el juego llamado Kite, eres ilustrado por Orca, el personaje de tu compañero, en los comandos básicos de "The World". Pero mientras asistes al tutorial un extraño suceso tiene lugar: Una muchacha de largo cabello y espectral apariencia os pide auxilio justo en el momento en que un enemigo con los puntos de vida infinitos acaba con Orca. Al día siguiente tu compañero no asiste a clase. Está en coma en el hospital. Los rumores parecen apuntar a los nombrados hackers como responsables

DOT hack INFECTION VOL 1



Así comienza esta saga de *action RPGs* compuesta por cuatro títulos complementarios que ocurren dentro del ficticio juego *on-line* llamado *The World* en el que los protagonistas se desenvuelven. Partiendo de la base de que la ficción puede influir en la realidad, nos veremos a la vez en la piel del chico que toma el papel de *Kite* y tan sólo quiere divertirse un rato machacando monstruos para conseguir nuevos *items* de los calabozos, y a su vez en la del muchacho de carne y hueso que sólo se nos representa como su *alter ego* en *The World* que quiere comprender qué le ha sucedido a su amigo.

Articulo "*.hack ~ Infection*" por Torke, The Master of Puppets (*torke@megamultimedia.com*)

the World

Se nos ofrece un juego dentro del juego. *The World* será la parte más importante de la aventura, pero también podremos revisar nuestro *e-mail*, cambiar el fondo de pantalla o escuchar música, leer las noticias o preguntar en foros. Todo ello distinguiendo que en realidad no somos *Kite*, sino quien lo manejamos.

Por otro lado, el manejo de *The World* no es especialmente complicado. Entre otras cosas podremos interactuar con los personajes para cambiar objetos, comprar en tiendas y limpiar mazmorras de monstruos para conseguir dinero y objetos. La elección de los mapas llenos de enemigos se realiza con la combinación de palabras, que nos transportará a lugares con mayor o menor índice de dificultad dependiendo de la frase formada.







El diseño de personajes es uno de los puntos fuertes del juego. Por *The World* pululan decenas de guerreros, aunque tan sólo los principales cuentan con un diseño atractivo. *Black Rose* y *Mistral*, por ejemplo están tan logradas que merece la pena llevarlas en el grupo sólo por verlas (aunque más tarde sea mejor reemplazarlas por guerreros más diestros). Además podemos escuchar sus voces en los momentos pregrabados, lo que ayuda a definir sus personalidades.







SALIÓ DE JAPÓN SALIÓ D





Sin embargo hay unos cuantos puntos negros en el juego. De principio, se nos plantea un mundo en el que podemos interactuar completamente con los personajes, escribir en los foros, hacer amigos para llamarlos a jugar a nuestro lado... pero todo ello es, evidentemente, falso. Sólo podremos escribir en el foro cosas prefijadas en instantes calculados. Nuestra relación con los personajes secundarios en la mayoría de los casos se limitará a cambiarle algún objeto, y el *engine* de mazmorras es muy repetitivo (el mismo escenario, los mismos monstruos, construcciones simétricas...) lo que nos dará la impresión de que intenten ponernos la miel en los labios mostrándonos un mundo de posibilidades infinitas para después ceñirnos a unas muy limitadas. Por otro lado los gráficos, aunque bien diseñados, son un tanto sosos en ocasiones.

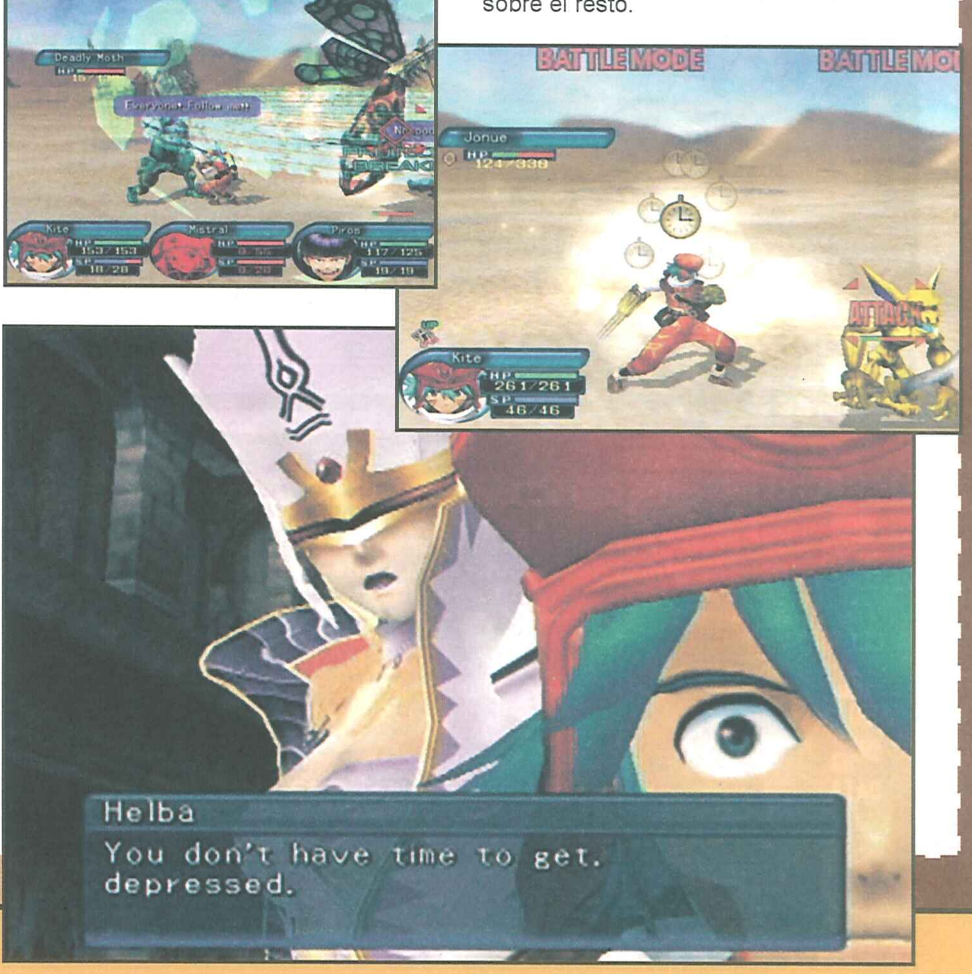
Como opinión personal, deberíais probarlo para juzgarlo desde vuestro punto de vista, pero hay mucha variedad en el terreno de los *RPG*s y este no es un título que destaque especialmente sobre el resto.



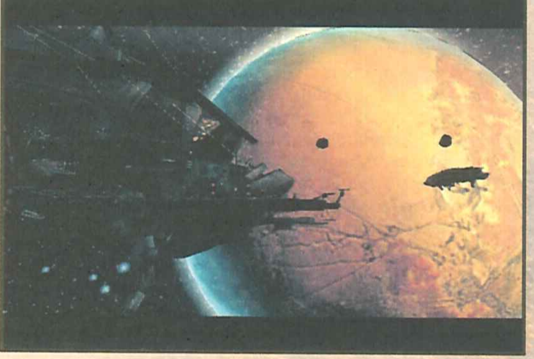


Portada del volumen 4 de *.hack* que acaba de salir al mercado en tierras niponas.





Años de ausencia nos han privado de disfrutar de esta saga, o al menos en versión no portátil, pero *Samus Aran* entra de nuevo en combate con un refresco de imagen sublime, dando paso al posiblemente mejor motor gráfico *3D* con unos entornos, gráficos y paisajes dignos de elogiar.



Fue por 1986 cuando **Nintendo** nos brindó la oportunidad de jugar a uno de los juegos que se convertirían con el tiempo en mito, y por supuesto y por encima de lo que muchos preveían, su heroína *Samus Aran*.

Todo comenzó cuando la federación galáctica precisó de los servicios de nuestra caza-recompensas para destruir a *Mother Brain*, una computadora albergada en *Zebes*, base de operaciones de los piratas espaciales que buscaban el modo de dominar el universo con las extraordinarias capacidades de una especie capaz de absorber la energía de todo bicho viviente que se le acercase. Por supuesto nuestra heroica cazadora no podía permitirlo dando fín a *Mother Brian* y todas las unidades ***Metroid*** que encontró en su paso. No fue muy difícil entrever que *Samus* se embarcaría en la suicida misión de ir al planeta de origen de dichos seres para exterminarlos a todos, menos a un espécimen recién nacido que decide llevar consigo para su estudio. Tras dejar en la estación al espécimen recibe una llamada de auxilio de esta, pero cuando llega se encuentra con un antiguo rival, *Ridley*, quien ha matado a los científicos y secuestrado al ***Metroid***. Pronto *Samus* descubrirá que *Mother Brain* y la base de *Zebes* ha sido reconstruida y tendrá que acabar con todos ellos... de nuevo.

La paz por fín reina en el universo y nuestra protagonista se recupera hasta que algo alerta a la *Federación* en un planeta llamado *Tallon IV*, habitado antaño por unos seres de nombre *Chozo*.

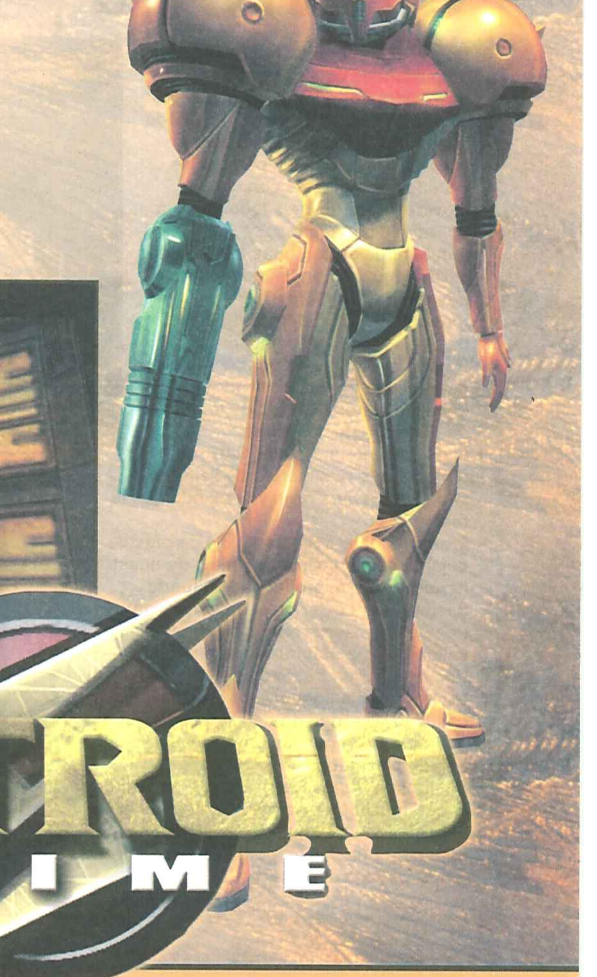
Al parecer tres fragatas en órbita consiguieron escapar a las manos de nuestra chica: *Orpheon*, *Siriacus* y *Vol Paragon*. La amenaza de los piratas espaciales aun estaba vigente.

Poco después fueron conscientes de la existencia de *Tallon IV*, planeta deshabitado desde la inesperada desaparición de la forma de vida *Chozo*.

Pero lo que mas llama la atención a estos es el gran poder energético que descubren en el planeta que pronto dieron nombre de *Phazon*, una materia que se extiende tras la colisión de una especie de meteorito, causante de la destrucción de todo ser vivo del planeta o su mutación dando como resultado unos seres algo incontrolables y devorados por la maldad. Llegó la hora de estudiar la forma de aprovechar sus cualidades para llevar a cabo todo tipo de mutaciones con seres vivos, desde los *Metroids* hasta los propios piratas espaciales.

Samus se apresura en trasladarse a *Tallon IV* pero en su camino, llegando a la órbita de dicho planeta, se topa con una estación espacial con severos daños. Todo será investigarla, el resto de la historia dependerá de cada uno de nosotros y las ganas con las que nos acabemos el juego pues ofrecerá hasta tres finales distintos, uno menos trabajado acabándose el juego con menos del 74%, unos más normal hasta el 99% y el gran final con el 100%.

Mucho se habló y se especuló de esta entrega de ***Metroid*** ya que se temía por su desarrollo, pues **Nintendo** encargó el proyecto a una *second party* americana, **Retro Estudio**. Sólo decir que los que temían un juego al más puro estilo ***Doom*** o ***Quake***, o incluso ***Halo***, podéis



SALIÓ DE JAPÓN

respirar tranquilos pues se nos ofrece más una aventura en primera persona que un mata-mata-todo-lo-que-se-ponga-en-pantalla. Hablamos de un juego en primera persona en donde tendrá más importancia el investigar, recorrer cada tramo de las distintas zonas de *Tallon IV* que el simple hecho de destruir todo ser que se mueva, y por supuesto de recuperar todas las cualidades y poderes que *Samus* pierde en el impacto recibido en la explosión de la estación espacial que investigamos en órbita.

Será imprescindible analizar lo máximo posible, recoger datos y leyendas *Chozo* para poder acabar el juego al 100%, además de acumular todos los *ítems* existentes repartidos por cada rincón de *Tallon IV*. Si ya os parece rebuscada la historia (en parte, claro está, porque eso de "bueno busca malo para matar" no lo es mucho), más lo alucinaréis a medida que avancéis en el juego y leáis leyendas y documentos los cuales nos meten cada vez más en la trama, dejandonos entrever la posibilidad de saber quién es realmente y de dónde procede nuestra heroína.

Gráficos

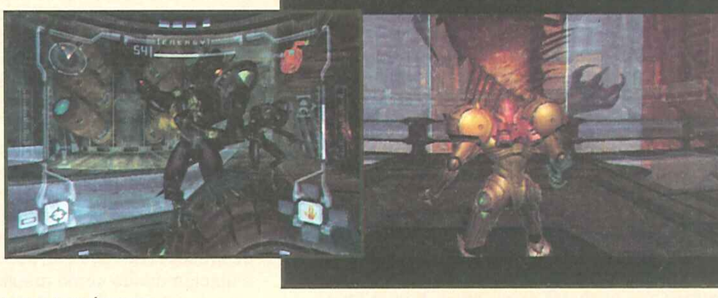
Desde el primer instante en el que empiezan las escenas del juego se nos dejará ver que gráficamente los chicos de **Retro Studio** han mimado hasta el más mínimo detalle los escenarios, paisajes y personajes. Han dotando a estos con unos movimientos sublimes todos ellos a 60 *frames* por segundo, recubriéndolos con unas texturas de calidad muy por encima de los visto hoy por hoy en **GameCube** y rodeado de unos efectos de luces, partículas y nieva espeluznantes. Pero lo que más nos pondrá el bello de punta serán los escenarios, inmensos lares repletos de todo tipo de detalles, efectos y vida consiguiendo una ambientación perfecta que nos meterá de lleno en la piel de *Samus Aran* y el mundo que le rodea.

Metroid contará con todo lujo de efectos, dejándose ver incluso el reflejo de nuestra heroica chica al producirse un fuerte destello en el exterior, el empañamiento de nuestro visor al entrar en zonas algo calurosas y la naturalidad con la que resbala el agua tras mojar el visor. Pero estos son sólo pequeños ejemplos de la cantidad y calidad de detalles que el juego guarda en sí y que los programadores han dejado plasmados.

Sin lugar a dudas **Retro Studio** a priori de lo que muchos presagiaron en su día ha conseguido un trabajo sublime y se ha ganado a pulso el respeto de, al menos, todos los *fans* de la serie.



El juego contará con innumerables paisajes de todo tipo como cañones, montañas nevadas, panoramas areniscos, laboratorios, cavernas e incluso maravillas *Chozo* como son sus templos, etc, repletos de seres de todo tipo que nos intentarán hacer la vida lo más difícil posible, aunque a los que verdaderamente deberíamos temer es a los piratas espaciales y sus experimentos ya que nos toparemos con más de un pirata con cada una de nuestras habilidades, algún que otro pirata expuesto al *Phazon* e incluso los espectros *Chozo* que parecen haberse quedado en el limbo por la perturbación del *Phazon* en su planeta. Todo esto sin contar con los más temibles enemigos que nos iremos encontrando en cada zona que no son más que mutaciones algo horribles de lo que en su día pudo ser un simple ser vivo diminuto o inofensivo. Se habla incluso sobre una bestia mutada con forma de gusano que crece en el interior de *Tallon IV*, en el centro del impacto donde los *Chozo* crearon un templo para contenerlo.



Deberemos encontrar los doce artefactos *Chozo* entre las distintas zonas para poder abrir la puerta del templo antes de que los piratas espaciales descifren las cualidades y utilidad de dichos artefactos, y por supuesto, su localización.

En vista de lo dicho sólo deciros que estamos ante el regreso por la puerta grande de *Samus Aran* al mundo de las consolas deleitándonos con un juego lleno de acción, con una jugabilidad envidiable (siempre y cuando os guste el género) y un sonido que acompaña a la perfección.. un juego lleno de horas de diversión y sobre todo con una trama intrigante que nos meterá cada vez más en este mundo como pudo ser el de los *Chozo*. Simplemente no debería faltar en la estantería de cualquier poseedor de una **GameCube**.



SALIÓ DE JAPÓN

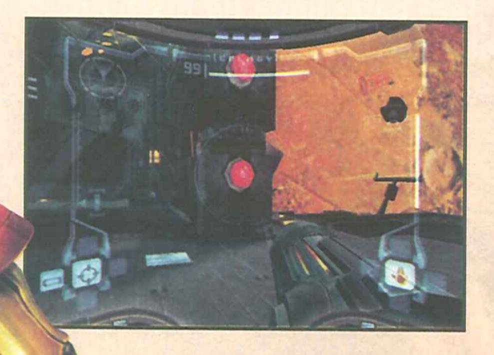


Jugabilidad

Yo siempre dije que el mando de **GameCube** es algo hortera, pero sinceramente, puede ser todo lo hortera que quiera pero nadie le quita ser de lo mejor del mercado. Se adapta de una forma bestial, todos y cada uno de los botones vienen al dedo. Me arriesgaría a decir (al menos en mi opinión) que es perfecto, o al menos de los más perfectos.

Esto se agradece pues ayudará a hacerse con todos y cada uno de los controles de *Samus* que no serán pocos. Se deberá ser lo suficiente manitas como para en situaciones cambiar de visores mientras atacamos y esquivamos ataques (no, no os asustéis, es más fácil de lo que parece). El control del juego será preciso y la respuesta rápida.

Para dar rienda suelta a nuestra maestría con el mando **Retro Studio** ha dotado a *Samus Aran* con un buen armamento y equipación. Contaremos con un rayo de energía, rayo de ondas, rayo de hielo e incluso de fuego. Más de uno de ellos también podrá ser potenciado pulsando consecutivamente el botón *A* (eso sí, tendremos que conseguir todos y cada uno de estos poderes). Contaremos con la posibilidad de lanzar misiles e incluso misiles potenciados. Podremos convertirnos en esfera (damos un premio a quien sea capaz de explicar, con esquemas incluido, cómo diantre se mete *Samus* ahí), para poder entrar por los lugares más diminutos y pasadizos hechos exclusivamente para esta forma.





Pero no sólo eso. Además podremos poner bombas que nos ayudará a salir de más de un apuro, romperá zonas bajas en consistencia que esconderán secretos e incluso reventará a más de un enemigo que deseará engullirnos. También contaremos con bombas potenciadas (la explosión es digna de *Goku* y sus magias revienta planetas, jeje).

Poco a poco iremos consiguiendo distintas esferas como pueden ser la *turboesfera* o la *aracnosfera*, sin olvidar los trajes que deberemos usar en ciertas zonas como el climático o el gravitatorio.

Los visores serán muy necesario mediante adelantemos el juego para poder superar ciertas zonas. *Samus* contará con el visor de combate y el visor de *scan* desde un principio pero debemos hacernos con mas visores como puedan ser el visor termal o el de *rayos x* (que tiemblen los espectros cuando os hagáis con él, jeje).

Para poder resistir a los cada vez más fuertes enemigos que nos encontraremos deberemos hacernos con más tanques de energía. De lo contrario seremos pasto en menos tiempo que se usa para decir amén. Poderes como el doble salto y ampliaciones de misiles serán muy necesarias.

Como podéis ver nuestra chica irá armada y equipada hasta los dientes, y controlar todos y cada uno de estos poderes se hará fácil, como ya dije, gracias al mando de **Nintendo**. Una jugabilidad endiablada nos hará explorar, sentir, buscar y escanear cada lugar, bicho o ser que se nos plante delante. Definitivamente todos lo temores se han disipado dando paso a un gran juego para la grande de **Nintendo**.

Sonido

Una buena ambientación no sólo se basa en gráficos y efectos visuales. De nada sirve esto si nuestro oído no se siente acorde con lo que vemos, y los chicos de **Retro Studio** no iban a hacer menos con el apartado sonoro de esta producción. Unas melodías tranquilas (aunque podremos apreciar cómo se acelera la música en momentos críticos al ser vistos o atacados por enemigos), y acordes a todos y cada unos de los escenarios con un toque de misterio que nos pondrá en situación.

Por supuesto todo ello estará acompañado con unos efectos sonoros muy bien conseguidos que no pararán de sucederse al dar uso a nuestras armas o tropezarnos con las criaturas que habitaran el lugar. Todo ello en un perfecto ***Dolby Pro-Logic II*** que dará mas realismo y certeza a la banda sonora, consiguiendo un ambiente digno de cualquier cine (sólo nos faltará la pantalla de 60 pulgadas al menos ^_^). Eso sí, deberemos desembolsar algo de dinero pues sin decodificador de ***Dolby Pro-Logic II*** poco conseguiremos (una lástima). Pero si está a vuestro alcance, no lo dudéis, no creo que nadie se arrepienta de la inversión para este juego y más de uno venidero.

La opinión de Solid Snake

Este juego posee unos gráficos muy buenos, unas músicas excelentes, una ambientación digna de cualquier ***Metroid*** y una jugabilidad bastante medida y fácil de comprender, pero por extraño que parezca el juego aburre bastante.

Con creces lo peor de todo el juego es cuando nos tenemos que desplazar hasta la otra punta del inmenso mapeado ya que podemos tardar unos 20 minutos en ir de una punta a otra del juego, algo que a mucha gente aburrirá sin ninguna duda.

También escasean con demasiada frecuencia los enemigos y, aparte de los combates contra los jefes, el juego es extremadamente fácil (sobretodo cuando estamos algo avanzados y tenemos mucha vida, ya que se hace prácticamente imposible que nos maten). Personalmente pienso que si este juego hubiera sido planteado en tercera persona la jugabilidad sería muchísimo mayor y en general mucho más vistoso y divertido, pues para mí lo mejor de todo es cuando vamos convertidos en bola, momentos donde apreciaremos unas cámaras mucho más apropiadas que las vistas en primera persona (además de este modo se anula por completo un movimiento tan importante en la saga como es el de agarrarse a los bordes de las plataformas y demás).

Metroid Prime está bastante bien, pero a mi parecer no tiene ni punto de comparación con las anteriores versiones en 2D.





Tal y como yo lo veo, hay tres tipos de personas que van a leer este artículo. Primero están los fanáticos de la saga de *Zelda*. Jugaron a uno o más de los *Zeldas* anteriores y ya sólo juran por la *Triforce* y tienen una foto de *Miyamoto* al lado de sus camas. Si eres uno de esos, no se qué estás haciendo leyendo este reportaje. Si tú y yo sabemos que vas a comprar el juego digan lo que digan los demás... (además, que ya debes tenerlo con total seguridad).

Luego están los dueños de Gamecube que, o bien son demasiado jóvenes para haber jugado a los *Zeldas* anteriores, o bien se han visto decepcionados por los gráficos de esta entrega y no entienden qué diablos estaban fumando los de Nintendo cuando decidieron darle este estilo "dibujo animado".

Y finalmente están aquellos que ni siquiera poseen una Gamecube pero les da igual y van a leer cada línea de texto en esta revista porque quieren saber todo lo que pasa en el mundillo de los videojuegos (o bien porque quieren amortizar el dinero que han pagado por la revista).

Artículo "*The legend of Zelda, The Wind Waker*" por Gozu (gozu@hotmail.com)

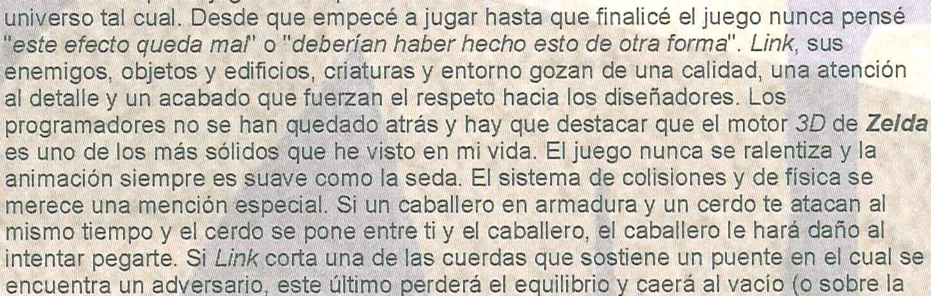
¿de qué va Zelda?

Sea cual sea la categoría a la que pertenezcas, querido lector, has de saber que ***Zelda ~ The Wind Waker*** es un juegazo. Olvídate de ***Eternal Darkness***, ***Metroid Prime*** y ***Mario Sunshine*** porque aquí tienes el título que verdaderamente justifica la compra de una **GameCube**. Para los pocos desgraciados que todavía no están familiarizados con el universo ***Zelda***, aquí tenéis un breve resumen de la historia que se repite en cada juego. Un malo maloso lleno de mal al que sus padres adoptivos supuestamente pegaban y abusaban sexualmente (bueno, esta es mi teoría...) desarrolla un complejo de inferioridad y decide que el mundo paradisíaco donde vive no le mola y que se sentiría más feliz si fuera el dueño del mundo y lo hiciera sombrar en las tinieblas. Así conseguiría sembrar el miedo en los corazones de los pobres infelices que lo habitan. Para llevar adelante este noble objetivo tiene que usar algún artefacto que le dará un poder casi divino (en general es la *TriForce*), claro que para conseguir este objeto debe sacrificar alguna que otra doncella (en general, la princesa *Zelda*). Cada vez que esto ocurre, un joven miembro del partido ecologista se ve encomendado con la misión de salvar a la princesa (¡pero sin tocar, ¿eh?!), derrotar al malo y recuperar La *Triforce*.

Esta vez el juego empieza de manera un poco diferente. La hermana de nuestro verde héroe ha sido secuestrada ante sus ojos por un pájaro gigante. Con la ayuda de unos piratas *Link* vuela (o más bien navega) a su auxilio. No quiero desvelar nada de la historia así que sólo diré que esto es el principio de una magnífica aventura llena de enigmas, secretos, enemigos, tesoros, mini-juegos y mar. Sobretodo mar. Es que en el mundo en que vive *Link* no existe continente alguno, tan sólo unas pocas islas repartidas aquí y allá. Pero no os asustéis, pues los creadores del juego hicieron un fantástico trabajo a la hora de conservar el alma del universo *Zelda*. Un aviso, yo no voy a daros un análisis en profundidad del juego, de esto se encargará *Solid Snake* en el número próximo (ya oigo a mis numerosas y bellas fans lamentándose "*¡¡¡pero nosotras queremos Gozuuuu!!!*", ya se, ya se, pero esta vida es cruel y a veces tenéis que ser fuer...y ahí fue cuando desperté).



Gráficos y Jugabilidad



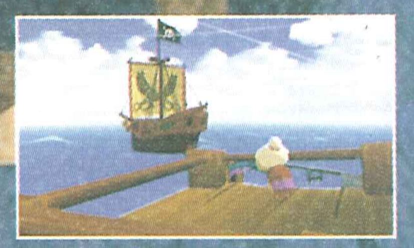
Primero dejadme hablaros de los gráficos. Al igual que los ***Zeldas*** de **N64** antes de este, el juego sube la barra alto, muy alto. El *Cel shading* (el sistema que hace parecer un dibujo animado) en ***Zelda*** funciona de maravilla. Colores, animaciones y modelos poligonales están combinados con maestría ofreciendo un resultado tan natural y convincente que el jugador acepta el universo tal cual. Desde que empecé a jugar hasta que finalicé el juego nunca pensé "*este efecto queda mal*" o "*deberían haber hecho esto de otra forma*". *Link*, sus enemigos, objetos y edificios, criaturas y entorno gozan de una calidad, una atención al detalle y un acabado que fuerzan el respeto hacia los diseñadores. Los programadores no se han quedado atrás y hay que destacar que el motor *3D* de ***Zelda*** es uno de los más sólidos que he visto en mi vida. El juego nunca se ralentiza y la animación siempre es suave como la seda. El sistema de colisiones y de física se merece una mención especial. Si un caballero en armadura y un cerdo te atacan al mismo tiempo y el cerdo se pone entre ti y el caballero, el caballero le hará daño al intentar pegarte. Si *Link* corta una de las cuerdas que sostiene un puente en el cual se encuentra un adversario, este último perderá el equilibrio y caerá al vacío (o sobre la lava calentita). Las olas del mar y las condiciones meteorológicas quitan el aliento. Y hay más cosas pero es difícil describirlas con palabras. Todos estos detalles contribuyen a sumergir al jugador en un universo muy convincente del que no quiere salir.
El mundo es gigantesco debido a la inmensa cantidad de "agua llena de nada" presente, pero aun quitando esto, es grande y hay mucho que explorar y descubrir.















La música

Los sonidos del juego son todos de muy buena calidad como cabía esperar. Aunque el *mini-DVD* lo permita, *Link* y los demás personajes siguen sin hablar pero usan onomatopeyas igual que en los ***Zeldas*** de **N64**. La música es buena. Cambia según el lugar y la ocasión y no se hace pesada. Hay un par de melodías muy bonitas, pero por regla general no es nada del otro mundo tampoco.

No todo es bueno

Por desgracia hay dos cosas que me han molestado sobre el juego. *Link* es totalmente dependiente respecto al viento. Si quiere navegar hacia el norte tiene que sacar su varita de director de orquesta y dirigir una pequeña melodía. No sólo las melodías tienen mucho que envidiar a ***Ocarina of Time*** si no que además hay que tocar la melodía que cambia el sentido del viento cada tres segundos. Es muy, muy frustrante y maldigo al imbécil que pensó que era buena idea y a su primo el idiota que decidió ignorar los consejos de los "*beta-testers*" cuando se quejaron (porque SE que se quejaron, todo el mundo se queja de esto). La segunda cosa que me molestó (y esto es más subjetivo) es el número de mazmorras. Sólo hay unas 5 o 6 (dependiendo de lo que define uno como mazmorra) y el juego se queda corto. ¡¡¡Yo quería 12!!! 3 mazmorras iniciales, 8 mazmorras difíciles y la mazmorra final... Pero bueno, esto es lo que hay y habrá que aceptarlo.

Pero recordad que aun así se trata de un juegazo. Y si me quejo del número de mazmorras y de los cambios de viento es porque estaba totalmente enganchado al juego, cosa que ya me ocurre muy poco (el último juego que me hizo esto fue el ***Metal Gear Solid 2***). ¿Cómo que no te cuente mi vida? Este es MI artículo y si me da la gana yo te cuento mi vida y la de *Manolo* mi compañero de piso. Bueno, la de *Manolo* no que luego me pega y es muy fuerte y me dolerá mucho (pero ya has pillado el concepto). Y ahora, salgo por la puerta grande. *AAAA-DIOS!*







MÁS SEXO EN CASA DEL QUE PUEDES IMAGINAR

Ahora te ofrecemos una oportunidad única: Recibir en tu casa las mejores revistas de cómic erótico del mercado. Suscríbete por un año a 3 de nuestras revistas (Hentai X, Wet Comix y Hentype) por tan sólo 120 € y nosotros te regalamos una suscripción anual a Yaoitipe, somos así de generosos

Cómodamente, en casa. Sin gastos de envío. ¡por sólo 120 €!



Envia tu pedido a: MegaMultimedia. Cno. San Rafael 71. 29006 Málaga. O llamando al Tf: 952 36 31 43.
También en suscripciones@megamultimedia.com

Suscripciones

DESEO SUSCRIBIRME, POR UN AÑO A LAS REVISTAS HENTAI, WET COMIX Y HENTYPE, POR 120 €, RECIBIENDO DE REGALO UNA SUSCRIPCIÓN ANUAL A YAOITYPE.

Nombre ____________________

Dirección o Apdo de Correos: ____________________

C.P. ________ Localidad ________ Provincia ________ Telf. ________

FORMA DE PAGO

Talón Nominativo MEGAMULTIMEDIA ____________________

Transferencia Banesto: 0030 4078 11 0293456273 ____________________

Visa. N. ____________ Cad. ________

Reembolso ____________________

Firma:

Aviso a suscriptores:

De acuerdo con lo establecido en la legislación actual, le informamos que los datos que nos facilite quedarán incluidos en un fichero de datos, cuya finalidad es poder ofrecerle un servicio lo más eficaz posible en el envío de las publicaciones a las que se suscribe. También le informamos que, eventualmente, es posible el envío de alguna información en relación a su suscripción y el envío de alguna oferta, que en el caso de no estar interesado, marque la casilla correspondiente o póngase en contacto con nosotros. El responsable del fichero es MEGAMULTIMEDIA S.L., Cno. San Rafael nº 71, 29006 Málaga, donde se puede dirigir para ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, según corresponda, sobre los datos que se encuentren en dicho fichero

Se pone en conocimiento de los actuales suscriptores que se está informatizando el proceso de envío de suscripciones, quedando recogidos los datos que tenemos de cada suscriptor en un fichero informático, sobre el cuál se tendrá todos los derechos recogidos en la ley. Si quiere más información al respecto, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

Retomamos *Final Fantasy X-2* tras la puesta en venta del mismo el pasado 13 de Marzo, actualizando datos sobre los personajes, la historia y el sistema de juego.





No es algo de lo que haya que impresionarse mucho ya que desde hace tiempo se sabía que **Squaresoft** estaba preparando algo por ahí para tapar los gastos que perdieron con la película y por fín ha salido a la luz. Decidieron crear una segunda parte de ***FFX*** porque además de que a los fans no les quedó muy claro el final... **Square** ya tenía algunas cosas listas de la primera historia como pueden ser los personajes o algunas ciudades (algo que ahorra bastante trabajo y dinero). Pero... ¿Qué aporta esta nueva entrega a la saga? Hagamos un breve repaso...

FINAL FANTASY® X-2

ファイナルファンタジーX-2

SISTEMA DE BATALLA

Sabemos que ahora *Yuna* cambia su querido bastón de invocadora por un par de pistolas. Esto es debido a que *Yuna* ya no podrá invocar a los *Aeones* y además el llevar unas pistolas es algo significativo, dejando clara la libertad de *Spira* sobre las mentiras del *templo Ebon*, por aquello de que las máquinas ya no están prohibidas en *Spira*. De todas formas las pistolas no serán el único arma de *Yuna* gracias a los *"Dress"* (después explicaré qué es esto) y otra cosa es que ¡*Yuna* podrá saltar y engancharse!

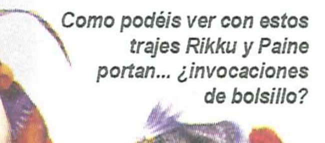
Ahora contamos con un nuevo sistema estratégico para la batalla llamado *"Batalla de tiempo activo"*. En él se realizan movimientos continuos, sin pausa alguna, como puedan ser los cambios de traje (se podrá ver la transformación entera) o efectuar alguna magia. Además, tanto los personajes como los enemigos pueden atacar de frente/detrás/lado/todas, pudiendo anular lo que hayas escogido hacer y cambiar de arma, armadura o ataque según la reacción del rival en dicho momento.

En los campos de batalla a veces habrá obstáculos que nos servirán de gran utilidad para poder esquivar y protegernos de algunos ataques del enemigo. Por último, decir que los combates en el ataque se harán por turnos y al acabar una batalla con éxito se recibirá puntos que después podrás cambiar por nuevas habilidades (pero recordad que estas habilidades consumen *MP*).



Artículo "*Final Fantasy X-2*"
por Elix Koorishinzou (*ellis_amoh©hotmail.com*)

EL NUEVO SISTEMA "DRESS"




Como podéis ver con estos trajes Rikku y Paine portan... ¿invocaciones de bolsillo?

Esto es algo que me ha llamado mucho la atención del juego porque puedes disfrutar de unas escenas de video donde nuestras protagonistas se van cambiando de traje a lo *fashion* (¡Nooo! ¡No se ven desnudas! ¬_¬). Se podría decir que es como los *jobs* de ***FFVI*** para ir aprendiendo, y podrás utilizarlos al inicio de la batalla o en pleno combate. Inclusive puedes cambiar de traje si quieres y, aparte de tener habilidades automáticas, también aparece un comando con el que puedes acceder y elegir los trajes.

Hay bastantes trajes para la batalla:

· **Dress Normal:**
El traje con el que comienzas, la ropa que lleva *Yuna* en la historia y con la cual podrás utilizar sus queridas dos pistolas (aunque parezca inservible no es así, pues la habilidad en conocimientos sobre armas aumenta rápidamente, lo que hace a *Yuna* ser más fuerte con sus armas).

· **Dress Maga Blanca:**
Además de poder utilizar magia blanca también aumenta automáticamente la defensa o cura a todo el equipo cuando este se encuentra muy bajo de *PH*.

· **Dress Caballera Oscura:**
Si existe la magia blanca, también existe la negra. Es la función principal de este traje, aunque también se añade el posible uso de una espada para atacar al enemigo.

· **Dress Jugadora:**
Curioso nombre, ¿verdad? Pues como todo jugador de mesa la especialidad de este traje son las cartas y los dados. Este último *dress* basa su sistema de ataque en el lanzamiento de dos dados (dependiendo del número que saques con la suma de los dos, ese será el total de golpes que se propinará al enemigo).

Decir que además de estos que he citado existen otros "dress" (si no recuerdo mal creo que también se incluye uno de ladrona que permite robar al enemigo tanto ítem como dinero o *MP*).







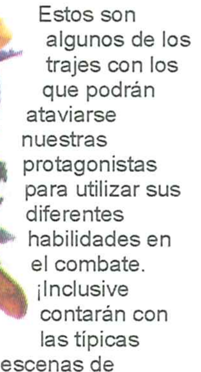






MUESTRA DE "DRESS"





Estos son algunos de los trajes con los que podrán ataviarse nuestras protagonistas para utilizar sus diferentes habilidades en el combate. ¡Inclusive contarán con las típicas escenas de transformación tipo "***Sailor Moon***"!

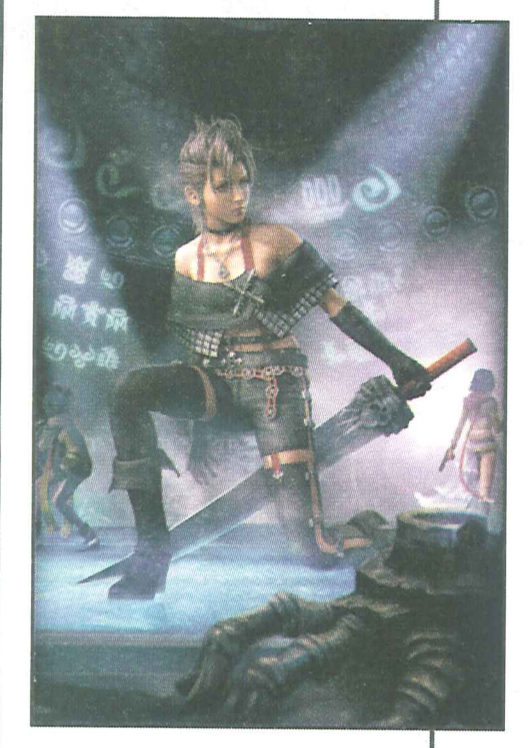
LA HISTORIA



Ahora nos situamos varios años después del final de ***FFX***. En *Spira* se respira paz y tranquilidad, pero aun faltan muchos misterios que desvelar sobre el *templo Ebon* y para saber toda la verdad existen unas esferas con las que se pueden ver muchas imágenes. Por esto se han llegado a crear varios grupos llamados "*Los cazadores de esferas*" de los que conocemos a tres importantes: el "*Clan Kamome*", "*Le Branc*" y los "*Young People's Alliance*".



Un día *Rikku* (miembro del *Clan Kamome*) consigue una esfera muy extraña y decide llevársela a *Yuna*. Cuando esta mira en la esfera ve una imagen de *Tidus* esperando a *Yuna*. Por ello *Yuna* le pide a *Rikku* pertenecer al *Clan Kamome* y viajar en busca de *Tidus*, pues está completamente segura de que él debe estar vivo esperándole en alguna parte.



Cuando *Rikku* nombra miembro del *Clan Kamome* a *Yuna* también se unirá otro personaje con ellas para ayudarlas. Se trata de una chica que aparenta los 18 años, un gran miembro del *Clan Kamome* de quien se dice que es la hija de *Auron*. Sea quien sea es un personaje bastante duro que le vendrá muy bien al grupo. Pero antes de partir en busca de más esferas en la nave "*The Celsius*" veremos qué ha pasado con nuestros viejos amigos de ***FFX***.

Vemos a *Wakka* y *Lulu* que viven felizmente casados y.. ¿*Lulu* está embarazada? Pues eso parece, o al menos eso dice en el juego. Por otro lado nos encontramos con *Kimahri* que ahora es el jefe de la *tribu Ronso*, que juraron venganza a los *Guados*.

Conforme se vaya desarrollando la historia veremos un sueño muy extraño que tiene *Yuna* en el que se ve corriendo con *Tidus* escapando de guardias hasta llegar a una habitación oscura. Al llegar al centro del lugar caen los dos alejándose el uno del otro como si no pudiesen moverse porque les han disparado y les quedan minutos de vida. Pero tranquilos, este sueño premonitorio puede no ser del todo exacto (¿o quizá sí? eso lo tendréis que averiguar por vosotros mismos ^_^).



Cada vez que se llega a ciertos puntos habrá que elegir qué caminos deberemos tomar, qué misiones hacer, e incluso habrá que elegir a qué banda ayudar (sí, me refiero a los conocidos cazadores de esferas) y dependiendo de eso la historia se desarrollará de diferente manera.

¡LA MISMÍSIMA YUNA EN CONCIERTO!

Los que aun no hayan podido conseguir el juego pueden disfrutar con un video que se pudo bajar de *internet* en el que se nos muestra un enorme concierto de música pop donde *Rikku* y *Paine* despistan a los guardias mientras nuestra querida *Yuna* sale a escena cambiando su traje por un fantástico vestido de cantante y disponiéndose a interpretar y bailar "***Real Emotion***", una canción puesta por *Koda Kumi* donde sale en una imagen vestida igual que *Lenne* (¿la habrán cogido como modelo para crear a *Lenne*?).

Después de este primer concierto habrá una segunda actuación por lo que sucede en el sueño de *Yuna*, pero esta vez no saldrá *Yuna* sola, también se verá a *Lenne* cantando a su lado "***1000 no kotoba***".

En definitiva, no se ha visto un concierto de *PopStars* mejor que este, aunque algo que me llama mucho la atención (y estoy harta de ver el video) es los movimientos de la boca de *Yuna* con la canción que siguen sin cuadrarme. No se si será porque *Yuna* tiene la cara regordeta como un bollito o simplemente porque el video no se lo han llegado a currar bien del todo. De todas formas olvidándose de eso este video es uno de los que se te quedan marcados.



APARECE EL MERCHANDISING



Estas son las primeras figuras oficiales basadas en las 3 chicas protagonistas de ***FFX-2***. Como podéis comprobar recogen todos los detalles de los diseños originales.



NUEVOS PERSONAJES DE FFX-2

Seguramente ya todos conocéis a *Yuna* y a *Rikku* aunque esta vez aparezcan con un aspecto más agresivo y destapadito, pero... ¿Conoceis a *Paine*? Supongo que también... De todas formas hablaré un poquito de ella diciendo que es la tipa dura del grupo (creo que sólo hay que verla para distinguirla), con ropas oscuras y una gran espada. Se dice que es la hija de *Auron*, aunque en realidad no sabe mucho de su pasado y si eso fuese verdad pues al parecer ha salido a su padre. Eso sí, *Paine* no suele hablar mucho con la gente, y menos sobre ella o sus sentimientos (recuerda a *Squall* de ***FF8***, ¿no?).

CLAN LE BLANC

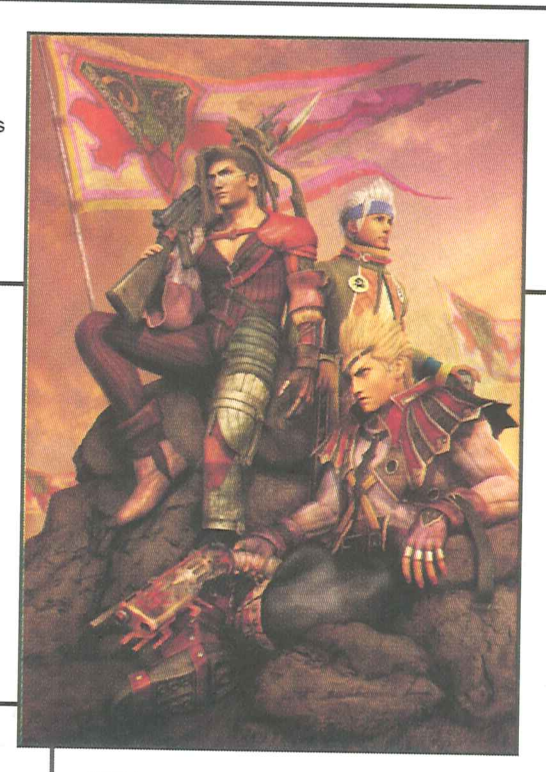
Este clan de cazadores de esferas se podría decir que es como un grano en el culo, o dicho de otro modo, muuuy molesto. Únicamente aparecen para amargarle la existencia a nuestras queridas chicas, y encima aparecen poniendo posturitas a lo *fashion* pero quedando penosas con unos personajes así. La jefa (por así decirlo) se llama como el nombre del clan, es decir, *Le Blanc*, y bajo sus ordenes tiene a los "payasetes" de *Unoh* y *Sanoh*.





CLAN YOUNG PEOPLE'S ALLIANCE

Poco se sabe de estos personajes aunque no tienen pinta de chicos buenos (a excepción de *Baralai*). Son uno de los clan más importantes entre los cazadores de esferas. El que está al mando responde al nombre de *Kooj* al que vemos con un peinado bastante extraño (yo que él cambiaría de peluquero pero ya), quien demuestra tener bien claras las ideas y lo que quiere conseguir. Junto a él le siguen *Gippel* (el del parche en el ojo) y *Baralai*.



LENNE Y SHUIN

(Cuidado, revienta historia).
Lenne es la famosa estrella de música pop que vemos después en el concierto con *Yuna*. Al parecer ella estaba enamorada de un muchachito joven llamado *Shuin*, pero todo esto sucedió en la vieja *Zanarkand* hace mil años, cuando estaba siendo atacada por *Bevelle*. *Lenne* y *Shuin* intentaron escapar de los guardias pero estos les alcanzaron y los mataron a ambos.
Shuin es el chico al que todos conocían como "*el falso tidus*" por tener una apariencia idéntica, pero en realidad ya se puede dar por seguro de que no es él. Se trata del novio de *Lenne* quien también vivió en *Zanarkand* hace mil años y cuyo único deseo actual es vengarse por lo que le hicieron a *Lenne* y él, descargando su rabia en *Spira* e intentando destruirla.

ANIKI

Pues sí, volveremos a ver nuevamente al hermano de *Rikku* que nos ayudará en cuanto pueda, pero esta vez podremos perfectamente hablar con él ya que conoce el idioma normal (aunque no ha dejado tampoco de lado su idioma *Albhed*, que lo habla cada vez que pilla uno de sus enfados).

SHINRA

Este chavalito con nombre de ciudad y compañía de ***FF7*** en realidad es un auténtico genio de las máquinas y un gran apoyo para el *clan Kamome*, ya que ayuda a nuestras protagonistas a encontrar las esferas.

MASTER

Este personaje pertenece a la raza *Hypero*. Al parecer fue salvado y recogido por *Aniki* y desde entonces trabaja dentro de la nave "*Celsius*" ayudando en todo lo que pueda.

Y con este pequeño repaso de los sistemas de juego y personajes damos por finalizada la actualización de datos sobre ***Final Fantasy X-2***. Ya sólo nos queda esperar al lanzamiento del juego en un idioma "accesible" tras lo que os ofreceremos un nuevo artículo analizandolo en profundidad.

El popular *anime* y *manga* "*Samurai Deeper Kyo*" (la nueva alternativa de la vieja joya de *Nobuhiro Watsuki* "*Rurouni Kenshin*") ha inspirado a "*Project Kyo*", una adaptación para la gran portátil de Nintendo, presentándonos un sencillo e inocuo *beat'em up* de acción pura. Sin duda, una reclamación para los *frikis* y *otakus* seguidores del magnífico trabajo de *Akimine Kamijyou*.

Samurai Deeper Kyo nos cuenta la historia de *Onime no Kyo* ("*Kyo el de los ojos de ogro*") quien se ve obligado a seguir una desesperada búsqueda de su cuerpo original tras el enfrentamiento con *Mibu Kyoshirou* (un joven farmacéutico con tintes de estar un poco salido al verse siempre envuelto entre guapas y esculturales chicas) durante la guerra de *Sakigahara*, que les sobrevino tras la caída e impacto de un meteorito. Desde entonces (tras 4 años del suceso) *Kyo* se encuentra encerrado en el cuerpo de su mayor enemigo, *Kyoshirou*, intentando por todos los medios encontrar el modo de luchar para que su voluntad sea la que domine sobre el cuerpo del humilde samurai (algo que a los *otakus* recordará la doble personalidad y carácter de *Dark Schneider*, el protagonista de ***Bastard!!***).



SAMURAI DEEPER KYO

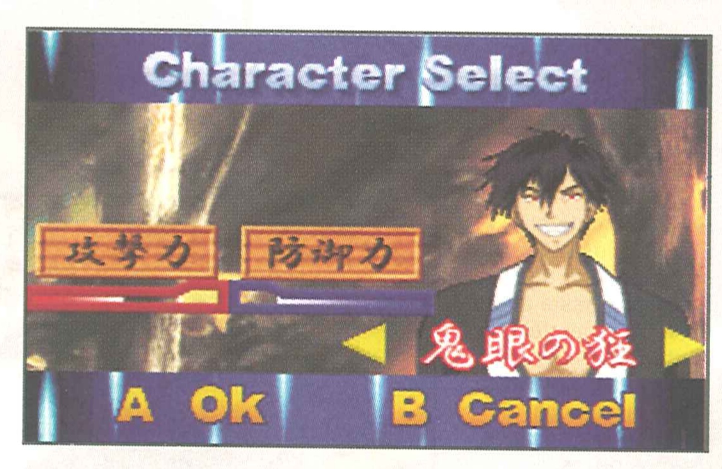
鬼眼の狂

Artículo "*Samurai Deeper Kyo*" por Los Pakos

Como no podía ser de mejor manera, el producto del grupo de programación de ***Project Kyo*** ha optado por representar la trama en un *beat'em up seudo-cenital* (el género más común a la hora de resolver este tipo de discusiones), ambientado en el Japón medieval del famoso *anime* (**Studio-Deen**) y *manga* (editorial **Koudansha**, revista ***Shounen Jump***) de *Akimine Kamijyou*, en el que te verás obligado a atravesar bosques, poblados y lugares asolados de oscuros samurais, ninjas y clanes de asesinos, capaces de transformarse en poderosos monstruos (gracias al poder "*Kenyou*"), donde no tendrás otra cosa que hacer que machacar sin complicaciones a cientos de enemigos en discordia que amenazan nuestra vida, a base de sablazos o con armas de fuego, en función del personaje que selecciones.



Y es que ***S.D.K.*** te dará opción entre cuatro posibles elecciones con diferentes aptitudes y armas para el combate: *Kyoshirou* (*Kyo*) el protagonista principal, portador de la *katana Murasama* (sable que se sale de lo convencional), *Sanada Yukimura* (líder de un grupo de samurais y ninjas), *Benitora* (algo así como el clon gemelo de *Billy Kane* de ***Fatal Fury***) y *Shiina Yuya* (una guapa caza-recompensas que quiere el importantísimo premio monetario, otorgado a aquel o aquella que fuese capaz de capturar al legendario asesino "*Onime No Kyo*" y al mismo tiempo vengar la muerte de su hermano).







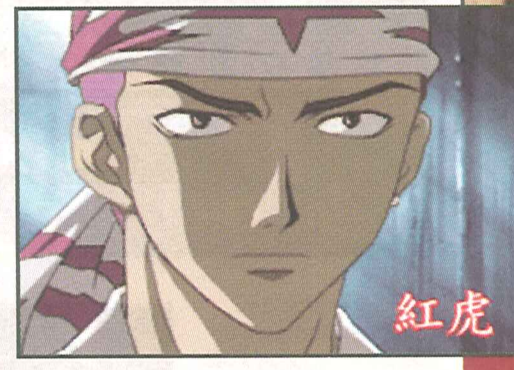
Aunque no deja de ser un título normalucho para **Game Boy Advance**, haceros saber que no ofrece ni la mitad de virtudes (no vais a encontrar nada que no hayáis visto antes) frente a brillantes juegos como el impactante ***Gekido*** o el viejo y glorioso ***Final Fight One*** de **Capcom**, que poseían esa facilidad y carisma que hacía volver a jugárnoslo aunque no los acabásemos más de cien veces. Y es que jugablemente es muy sencillo de controlar (tan sólo usaremos un botón para atacar), cumpliendo con el cometido del género que aborda, con movimientos rápidos y fluidos.



Sin embargo, la disponibilidad de una única combinación de certeros golpes y el mero uso de un ataque especial no impedirá al usuario sentirse decepcionado al no poder echar mano de un mayor abanico de golpes que hagan reavivar los combates, infundidos por una mecánica de juego siempre igual, además de una banda sonora que nos llamará la atención durante el transcurso del juego.

JUEG
JUEGOTAKUS JUEGOTAK

Gráficos



En lo referente al tratamiento gráfico, no es de lo mejor que se haya visto hasta ahora en la última portátil de **Nintendo**. Sin demasiadas florituras muestran parcos escenarios y ridículos diseños de los personajes, bastante flojetes y poco definidos (con un poco de esfuerzo reconocibles respecto a los diseños de *Manabu Fukuzawa*). Eso sí, combinados con numerosos efectos gráficos muy chulescos en mágicos y gratificantes detalles, tan cuidados como poder observar las pisadas de nuestro guerrero, los desperfectos del escenario causados por la honda expansiva de los demoledores ataques y, así mismo, la posibilidad de guardar los progresos de nuestra partida al final de cada nivel.







En fin, otro de esos juegos basados en *anime* de difícil comercialización a no ser que alguna osada compañía le eche narices (¡¡Nunca se sabe!!). De cualquier forma, lo cierto es que si nos dieran opción de escoger entre cualquiera de las adaptaciones basadas en el conflictivo universo de *Kamijyou*, sin pensárnosla, preferiríamos sin dudarlo el *arcade* de lucha (***P.Kyo*/Bandai**) de **PSOne**, más divertido y espectacular (comentado a continuación).





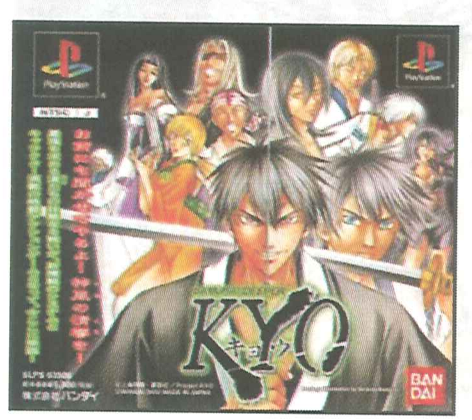
SAMURAI DEEPER KYO Psx/Psone

Para quienes no hayáis tenido aún la oportunidad de jugar en Game Boy Advance a la magna adaptación de la popular serie japonesa "*Samurai Deeper Kyo*", los usuarios de PSOne ya no tenéis excusa alguna con el título que nos brinda Bandai (*Project Kyo*) que ataca con un arrollador juego de lucha de los de toda la vida, demostrando que aún puede rasgar intentos en el movido mercado japonés de los videojuegos.

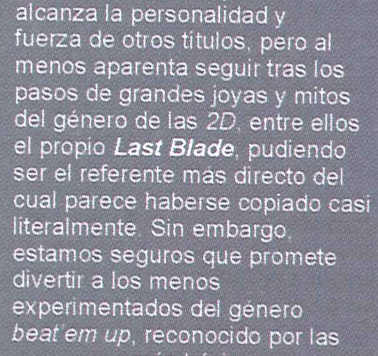
Parece que la nueva incursión al género de la lucha les ha sentado de maravilla y no hace mucho que "***One Peace Grand Battle 2***" (uno de sus últimos títulos para esta consola) hizo furor en tierras niponas después de cosechar un rotundo éxito por todo el público Japonés más joven tanto en su serie (emitida en el canal **TV-Tokyo** y a esperas de llegar a nuestro país), como de su primera adaptación del *anime* a la consola **PSOne**.

Por ello **Bandai** no ha podido resistirse a sacar una adaptación del famoso *anime* ***S.D.K.*** y calmar con él las ansias de diversión de miles de seguidores y fanáticos de los apocalípticos *Beat' em ups* inspirados para la ocasión en el muy extenso vértice japonés del *manganime*.

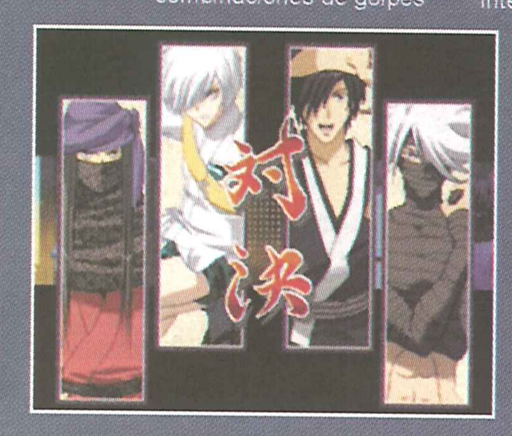




Samurai Deeper Kyo no alcanza la personalidad y fuerza de otros titulos, pero al menos aparenta seguir tras los pasos de grandes joyas y mitos del género de las *2D*, entre ellos el propio ***Last Blade***, pudiendo ser el referente más directo del cual parece haberse copiado casi literalmente. Sin embargo, estamos seguros que promete divertir a los menos experimentados del género *beat'em up*, reconocido por las más básicas y asequibles prestaciones jugables puestas al servicio del usuario (bastándonos con sólo un par de botones), pese a que los rápidos y dinámicos combates (han mandado a tomar por saco las típicas combinaciones de golpes con el *pad* direccional) no sean demasiado profundos, sobre todo debido a la pequeña variedad de golpes que ponen a nuestro control (¡donde están los golpes básicos!), lo que adolecen altibajos que pueden menguar considerablemente el interés del resto de los usuarios.







En esta conflictiva lucha y adquisición por la dominación de clanes de asesinos y demás esbirros se reúnen un decente catálogo de luchadores (23 de los cuales 12 debutantes son seleccionables para el combate y el resto en forma de *strikers*, contando también los 12 iniciales) y la verdad es que con el más bien ligerito repertorio que nos ha preparado **Bandai** no es que vayamos a tener duelos para mucho rato...

En cuestión de ofertas de modo de juego, como todo título de lucha que se aprecie, conserva el estilo clásico de combates "*one vs one*", con barras de energía y poder, y las típicas opciones de uso, sin olvidarnos de que sus programadores han introducido el sistema de *strikers*, con un somero cambio poco trascendental, ya que puede ser configurado a nuestro antojo.

Nuestro compañero (*striker*) seleccionado, saldrá automáticamente en nuestra ayuda cuando la barra de éste rebose al completo (esto puede ser cambiado para sacarlo manualmente en el menú de opciones). Quitando eso las acostumbradas virtudes de los *fighting games* siguen siendo las habituales de siempre, sin que llegue a existir alguna sorpresa reseñable. El clásico *versus* donde demostraremos las habilidades frente a un amigo o la *CPU*, y el imprescindible modo *arcade* o elaborado *modo historia*, con el que seguiremos la trama del *anime* escogiendo a cualquiera de los miembros del grupo liderado por "*Onime no Kyo*" para enfrentarnos uno a uno hasta llegar a ese adversario que tanto odia nuestro personaje. Sin duda, unos duelos nada difíciles de afrontar (el juego no disfruta de una gran inteligencia artificial).

Estilo Manga



La gente de **Bandai** sigue apostando por la estética *manga* y el *engine* gráfico manteniendo intactas la definición (quizás poco sólida y pasada de moda dentro de una época marcada por los polígonos, e incluso del subgénero de la lucha *2D*) que les ha caracterizado desde su primera aparición del *anime* de *Kamijyo*, el fidedigno aspecto que hace respetar la serie y la discreta cantidad de *frames* que se han utilizado para dar vida a unas animaciones simplemente correctas y de lo más tradicional, cosa que no llega ni por asomo a los juegos de **Capcom** y mucho menos los de la extinguida **SNK**. Por supuesto, se han incluido *opening* (con la excelente banda sonora cantada, extraída del *anime* original), *endings*, menú de voces y demás *extras* que atesoran este producto oriental para *frikis* incondicionales, tratando por todos los medios otorgar una extensa diversidad y aliciente suficientes para conseguir engancharnos durante el mayor tiempo posible, que en cierto modo difícil lo tienen. Otra de las rotundas características que completan el visto bueno del programa es el plano gráfico de llamativos escenarios (un total de 13) que se dan cita en variadas localizaciones medievales llenas de riqueza gráfica, colorido (¡no le tiraremos muchas flores!) y efectos visuales en ataques especiales acordes a la consola.

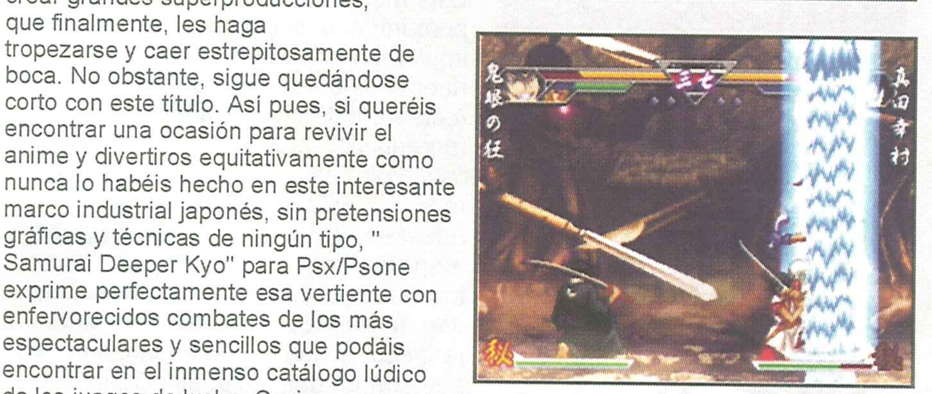


En resumen...

A nuestro juicio, queda claro que ***Samurai Deeper Kyo*** no es todo un revolucionario y carismático progreso del triunfo pero sí un pequeño paso (¡Cuesta creerlo pero es verda!), que Bandai vuelve a saborear (tras las divertidas y surrealistas entregas de "One Peace G.B" y el arcade de mechas "Gundam Battle Assault 2") después de todas las desavenencias de su mala fama, demostrando que sigue aprendiendo de sus errores, sin llegar a la condición de querer crear grandes superproducciones, que finalmente, les haga tropezarse y caer estrepitosamente de boca. No obstante, sigue quedándose corto con este título. Así pues, si queréis encontrar una ocasión para revivir el anime y divertiros equitativamente como nunca lo habéis hecho en este interesante marco industrial japonés, sin pretensiones gráficas y técnicas de ningún tipo, " Samurai Deeper Kyo" para Psx/Psone exprime perfectamente esa vertiente con enfervorecidos combates de los más espectaculares y sencillos que podáis encontrar en el inmenso catálogo lúdico de los juegos de lucha. Casi un imprescindible, para los otakus en nuestra vieja máquina de Sony.













La opinión de Mr.Karate

La primera vez que oí hablar de este juego debo admitir que me dieron una idea bastante alejada de lo que realmente representa para ser un título de lucha tipo *versus*.

Este ***Samurai Deeper Kyo*** es meramente la representación de un juego mal hecho con el único fin de aprovechar las ventas ocasionadas por la aparición de un *anime* exitoso en las pantallas japonesas.

Aun con esas no se puede dar excusa a una jugabilidad pésima donde reina la ausencia de *frames* de animación y de ataques básicos (me refiero a puñetazos y patadas), dando origen a personajes con una calidad tan baja como los menos currados luchadores de ***Mugen***.

Si buscáis algo tipo ***Variable Geo*** estáis muy alejados de vuestro objetivo (este es un juego para críos).

Bienvenidos una vez más a vuestro encuentro habitual con Mugen. ¿Cómo vamos con nuestros personajes, conversiones, *edits* y demás menesteres? Espero que bien, o al menos con ilusión de seguir. Y es que, como su propio nombre indica, *Mugen* es infinito.



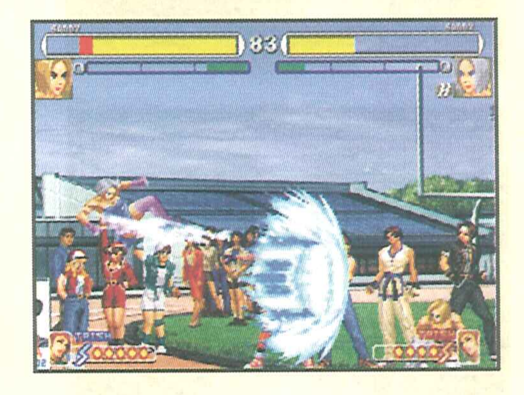




MUGEN

GUIA DE USO 6
ATAQUES DE ENERGÍA (+ 9 PERSONAJES)

Este mes os enseñaré algo cortito pero intenso: el código a utilizar para implementar ataques de energía a nuestros personajes, al estilo "*ayuken*" (célebre palabro utilizado en salones recreativos) de *Ryu*, "*arejú*" de *Guile* o "*ankelofa*" de *Joe Higashi*. Dando un repaso a estas definiciones de *hadoken*, *sonic boom* y *screw upper* respectivamente, quiero decir que no todos los proyectiles son iguales, unos van más lentos, otros van elevados respecto al suelo, otros son columnas que surgen del suelo, etc. Con ataques de proyectil nos referiremos a ataques que salen disparados, no a golpes directos que no se separan del personaje, como pueden ser los *raikoken* de *Benimaru* o *psycho crusher* de *Vega*.



Como podréis comprobar, cambia en pocas cosas respecto a otros códigos (ya os dije que era muy cortito pero como mucha tela...). Si os fijáis ya no se llama *HitDef* sino *Projectile*. Luego es indicarle la animación del proyectil, de dónde sale y la velocidad que



CÓDIGO PARA ATAQUES DE ENERGÍA



queramos que tenga. Con práctica será fácil comprenderlo. para ello os recomiendo abrir un personaje ya creado que "tire bolas" y ver su código (no hay nada mejor para entender algo que ver un ejemplo ya hecho). Además, para la animación del personaje, encuadre de *sprites* y demás podréis usar la última versión del ***MCM***, la mejor herramienta para ***Mugen*** que hay (todo el mérito lo tiene *sés*).

Para el próximo número veremos las llaves, esas cogidas que a muchos sacan de quicio ya que son imbloqueables cuerpo a cuerpo.

Sin enrollarme más, damos paso a los personajes de este mes. Más en el próximo número.

Clarens
rugal@megamultimedia.com



Aquí tenéis el código y las explicaciones oportunas para los proyectiles:

```
[Statedef 241]
type = S
movetype= A
physics = S
poweradd= 100
ctrl = 0
anim = 226
velset = 0,0

[State 240, 1]
type = Projectile
trigger1 = AnimElem = 8 ;es la animación que se quiera usar para el ataque
projanim = 10000 ; la animación del proyectil en sí
projpriority = 1 ; prioridad del proyectil
projshadow = -1 ; si se quiere que tenga sombra dicho ataque
offset = 93, -47 ; de que parte del personaje quieres que salga
velocity = 5 ; velocidad a la que es lanzado el proyectil
attr = S, SP ;ataque standard y superprojectil
damage = 100
animtype = heavy
guardflag = MA
hitflag = MAFP
pausetime = 0,3
hitsound =s0,7
guardsound = 6,0
sparkxy = 30,0
ground.type = High
ground.slidetime = 20
ground.hittime = 20
ground.velocity = -4
air.animtype = Back
air.velocity = -5,-6
air.juggle = 3
air.fall = 1
down.velocity = -5,-6
down.hittime = 30
down.bounce = 0

[State 241, 2]
type = ChangeState
trigger1 = AnimTime = 0
value = 242
ctrl = 1
```

SANDY

De manos de uno de nuestros lectores, nos llega un personaje curioso y bien hecho como pocos. *Sandy* es una fusión (al estilo ***Dragon Ball***) de *Athena* y *Blue Mary*, pero con las voces de casi todas (por no decir todas) las demás chicas de ***KOF***.





Como curiosidad y locura, con cada botón que la seleccionemos tendrá un tipo de ataque.

Sí. Por ejemplo, dependiendo de con qué botón la escojamos, tendrá ataques de fuego, hielo, viento, cortantes, contundentes (a todo ello con sus respectivos efectos de sonido, *sprites* y demás editados de los ***KOF***)... Todo un reto para saber manejarla y hacer combos, ayudado por *Trish*, su *striker* (editada a partir de *Mature* y *Chizuru*) que también variará su ataque en función de cómo hayamos escogido a *Sandy*. Sin duda un personaje altamente recomendable.



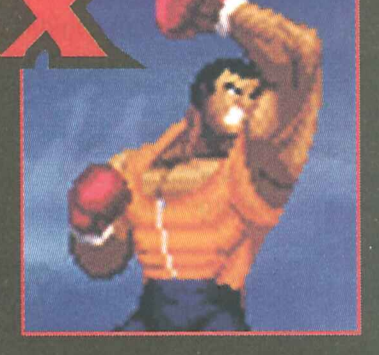


Autor: Juan ABL.
Nota: 8.

MICHAEL MAX



¿Quién se acuerda de ese boxeador que salía en el primer ***Fatal Fury*** y que no volvió a aparecer nunca más?
Al igual que ya pasara con personajes antiguos y aparentemente olvidados, el mismo autor nos trae de nuevo a *Max* re-creado con gráficos al estilo ***KOF***, y con bastante buen resultado, aunque sepa a poco.
De movimientos anda muy escaso y de especiales ya no digo nada, por no decir que no tiene casi voces.

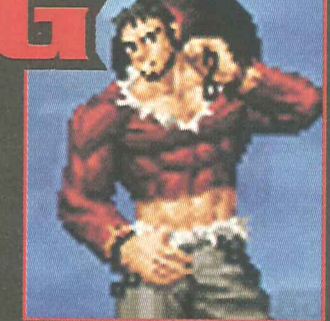




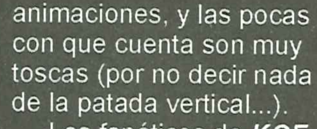
Parece estar hecho con prisas (más de las que se da su *striker* para atacar y echar patas) ya que es uno de muchos que ha creado este autor ya. De todas formas, para los que quieran crear un ***KOF*** gigantesco, este es otro personaje que pueden incluir.
Autor: Mister S.
Nota: 5.



SMART CHANG



Del mismo autor que *Michael Max* nos llega la versión alternativa de *Chang* (*striker* secreto en el ***KOF 2000***) como personaje independiente. Y la verdad es que el resultado es bastante desastroso, ya que los movimientos son muy estáticos. No tiene casi



animaciones, y las pocas con que cuenta son muy toscas (por no decir nada de la patada vertical...).

Los fanáticos de ***KOF*** verán en este personaje uno más para su colección, y para los fanáticos de los personajes bien hechos y ajustados verán en este



Chang un *edit* currado, pero con el que no se va a ninguna parte. Además cuenta con un *striker* de los más potosos del universo **SNK**...

Autor: Mister S.

Nota: 4.





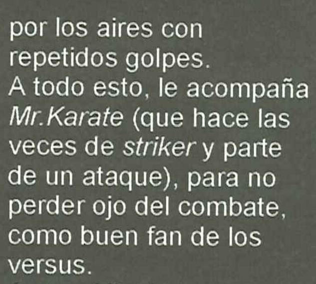


USADA



De la graciosa y totalmente absurda serie ***DiGi Charat*** nos llega esta cabezona de largas orejas de conejo e imposibles adornos cefálicos.

Cabe decir que este personaje está creado a mano por su autor, ya que no hay ningún juego de lucha del *anime* ***DiGi Charat***.



Como ataques normales tiene empujones y golpes de oreja dignos del personaje más chupi, y de *supers* un lanzamiento a mala leche de dados y un golpe con las orejas que remata elevando por los aires con repetidos golpes.

A todo esto, le acompaña *Mr.Karate* (que hace las veces de *striker* y parte de un ataque), para no perder ojo del combate, como buen fan de los versus.

Autor: Niankiriu.

Nota: 6.





ANOTHER K´

Otro personaje editado digno de mención para los amantes de los personajes con guantes raros. *Another K'* es la edición alternativa que nos encontrábamos como *striker* en el ***KOF 2000***.



Editado obviamente a partir de *K'*, este *another* cuenta con *supers* propios (uno de ellos bastante inútil) y con una especie de *hidden super desperation move (HSDM)* como los del ***KOF 2002*** que al principio te preguntas qué hace y luego te partes de risa del trallón que mete.







Muy bueno en ese aspecto. Las paletas fallan un poco (algunas son un poco feas), pero en sí el editado del personaje es muy bueno. Otro personaje recomendado para los *KOFeros*.



Autor: N-K.
Nota: 7

WUWO



Y llegamos al truñín del mes. *Wuwo* es un edit a partir de *Goenitz* que posee ataques y poderes siempre cambiantes (o si no jugad contra él en el modo *arcade*) de todos los personajes de ***KOF*** (me refiero a fuegos, ataques, especiales, pawerjeisers y demas...). Además la pega es que no he podido conseguirlo con sonido, ya que el archivo estaba dañado. Si alguien lo tiene bien, le agradecería que me mandara el archivo de sonido y lo pondré en el CD para todos.



Volviendo al tema, personalmente no me ha gustado mucho, puesto que es un desbarajuste total de personaje, principalmente porque tiene tantísimos ataques que no hay animaciones para todos, por lo que algunos quedan muy mal, como un *genocide cutter* que hace que parezca elevarle por el aire de una pufa. No deja de ser curioso, pero podría haber estado mucho mejor.

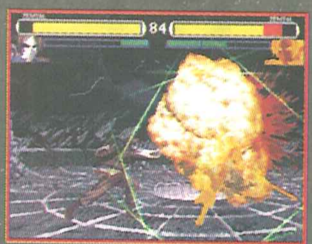




Autor: Wuwo.
Nota: 4.

ZEMIAL

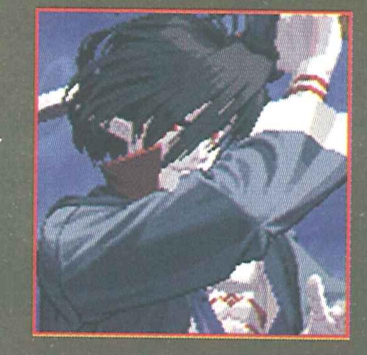
Del mismo creador que nos sorprendió con *Judith* tiempo atrás nos llega *Zemial*, editado a partir de *Kaede* de ***Last Blade*** y con unos efectos de sonido y luces que a más de uno va a dejar boquiabierto.





Cuenta con unos *supers* increíbles y una *IA* más que buena. Como curiosidad, tiene en varios momentos la voz de *Zato* (saga ***Guilty Gear***), lo que le da un aspecto de personaje calmado pero mamón como él solo.





Un trabajo genial con un acabado más que notable. Sin duda otro personaje muy recomendado (o si no probad a jugar contra una pareja de *Judith* y *Zemial* en el modo *arcade*).
Autor: Sepher.
Nota: 8'5.



ISABEAU



Acabando con los personajes editados, llegamos con *Isabeau* (se dice *Izabó*, según su autor), que es la prima-hermana-novia-abuela-tía-madre-de-cuyonets de aquel personaje desquiciado y tremendamente burro llamado *Ravenous*. *Isabeau* es un *edit* de *Kula* con el pelo rojo, vestida totalmente de negro, y con marcas en la cara semejantes a las de *El Cuervo*.







Y con esto ya sabéis por dónde van a ir los tiros... Mutaciones anatómicas, garras, gritos, fuego, destrucción, criaturas de pesadilla, etc; es lo mínimo con lo que nos vamos a topar con esta chica que al inicio del combate aparece crucificada...
Autor: Ex Inferis.
Nota: 8.

PERSONAJE INVITADO

GEESE HOWARD (CVS PRO)

El perraco por excelencia de ***Fatal Fury*** que sigue dando la vara años después de estar muerto ha sido el invitado de éste mes, y con una versión más que buena.

Editado a partir de su aparición en el ***CAPCOM vs SNK PRO*** de ***Playstation***, tiene todos sus ataques, voces, efectos y *supers*.

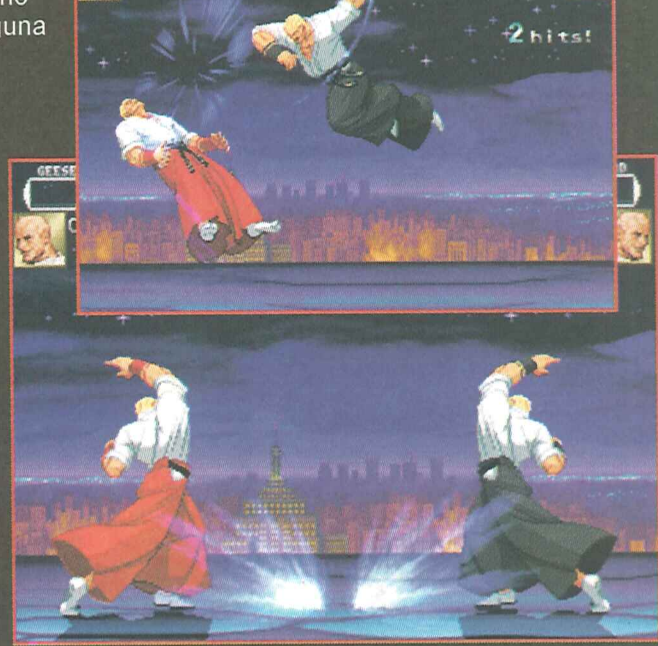
Muy buena conversión, a lo que tenemos que añadirle una *IA* muy buena y bien ajustada.

Un personaje que no debe faltar en ninguna buena colección.

Autor: Gargoyle.

Nota: 8'5.







Empezando con cartas cortitas, nos topamos con *Faty*, un colega que según él le he cambiado la vida con el ***Mugen***. Me alegro de que te haya picado el gusanillo de éste *engine*, y gracias por tus comentarios. Al igual que tú mucha otra gente me ha comentado que le ha encantado el programa, porque con él se puede hacer casi de todo (dentro de sus posibilidades, claro), y además con los personajes que damos en el *CD* y los que se pueden encontrar por la red, la variedad está servida.

Otra carta hiper breve me llega de *Ivan Cejudo*, preguntando cuáles son los mejores personajes que hay. Pues sinceramente no se qué responder, puesto que a cada uno le puede gustar de una forma. A mí sinceramente cuanto más ajustados y con buena *IA* tengan (no abusiva), más me gustan. Aunque también hay gente que les gusta sin *IA*... En este tema hay tantos gustos como colores de paletas...



El amigo *Gouketsu* me escribió agradeciendo el haber puesto su personaje en la revista. Por si no lo sabíais, *Gouketsu* (también conocido como *Maestro Gou*) es el creador de *Ikki*, el santo de *Atenea,* que podréis encontrar en el *CD* del número anterior. Asimismo nos manda dos direcciones donde los que tengan ***Internet*** puedan encontrar personajes de ***Saint Seiya***. También él y sus amigos buscan colaboradores para su proyecto, que es crear el juego de ***Saint Seiya*** mejor hecho jamás. Aquí están las direcciones:

http://usuarios.lycos.es/mugencaballeros/
http://www.octavosentido.hpg.ig.com.br/index.htm

Jesus C. desde Mexico se queja de que en ***Windows XP*** no le funciona el ***Mugen***. Para esto te remito al correo de números anteriores, para que veas lo que puede ocurrir en ciertas versiones de ***Windows***. Yo recomiendo a todo el mundo que quiera tener ***Mugen*** sin problemas que tenga instalado ***Windows 98***. Para mí es el mejor, y el que menos errores de compatibilidad tiene.

Juan ABL me ha sorprendido enormemente, puesto que me ha enviado un personaje con el que podréis jugar este mes (*Sandy*) y varios escenarios (los editados del *Orochi Lair* y el patio del instituto que también van en este CD). Pues ya ves, tu trabajo ha salido como gran novedad de este mes, y además te lo he colocado el primero del *pack*, así como los demás escenarios que se los he acoplado a otros personajes, con unas melodías muy... chupis. Sigue así y continúa sorprendiéndonos con más personajes originales y bien hechos.

Luis García nos felicita por la revista y uno de los personajes "normales" que nos pide es *Elena* del ***SF3***. Pues siento decirte que esa, por ahora, será imposible; puesto que el ***SF3*** aún no ha sido emulado y por lo tanto no se ha podido convertir para ***Mugen***. ¿Quién sabe si en un futuro cercano se podrá?

Ya acabando quiero mencionar lo curioso que ha resultado lo de pedir personajes "normales" para poner, ya que prácticamente todo el mundo ha coincidido en pedir a *Geese Howard* del ***CvS***, salvo alguna que otra excepción, que no ha sido desoída y se tendrá en cuenta para el próximo número.

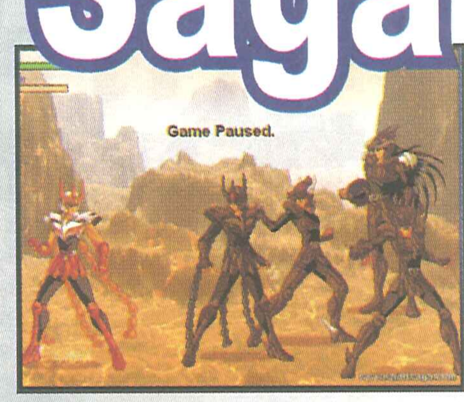
Y por esta vez nada más. Estaré esperando vuestras preguntas, dudas, personajes, escenarios, dibujos o lo que sea relacionado con el ***Mugen***...

Suri nado ta yasui!!

Clarens

Cuando el fan-art supera lo oficial

Saint Saga





¿Quién no conoce ***Saint Seiya***? ¿Quién no es consciente de la gran cantidad de medios de los que uno puede disponer si se mueve?

El equipo **Microcosmo** es conocido por muchos por ser un grupo de chicos italianos totalmente fanáticos de ***Saint Seiya***. Prueba de ello es que cuando tuvieron la mínima oportunidad empezaron a hacer desde cero personajes para el ya conocido ***Mugen***. Viendo que el programa les limitaba mucho, decidieron dejar de matarse haciendo eso y optaron por vías más profesionales. Consiguieron un potente *engine* de programación y empezaron a trabajar en lo que querían desde un principio: un colosal juego de ***Saint Seiya***.

El equipo lo forman pocas personas (unas cuatro o cinco) entre los cuales hay programador, grafistas y diseñadores que dan vida meticulosamente a cada personaje y detalle de su armadura, reflejándolo en un trabajo sin igual.

El estilo de gráficos es en el sistema *2D* hasta ahora más detallado y a mi parecer más vistoso, el utilizado en ***Guilty Gear X***. Es decir, líneas finas y sombras cuidadosamente puestas con total movimiento (ya lo quisieran todas las empresas de juegos *2D*, la verdad).

Hasta ahora sólo hay una demo de movimiento del juego, mostrando diferentes velocidades de *Ikki*, *Shun* y *Andrómeda negro* andando por el

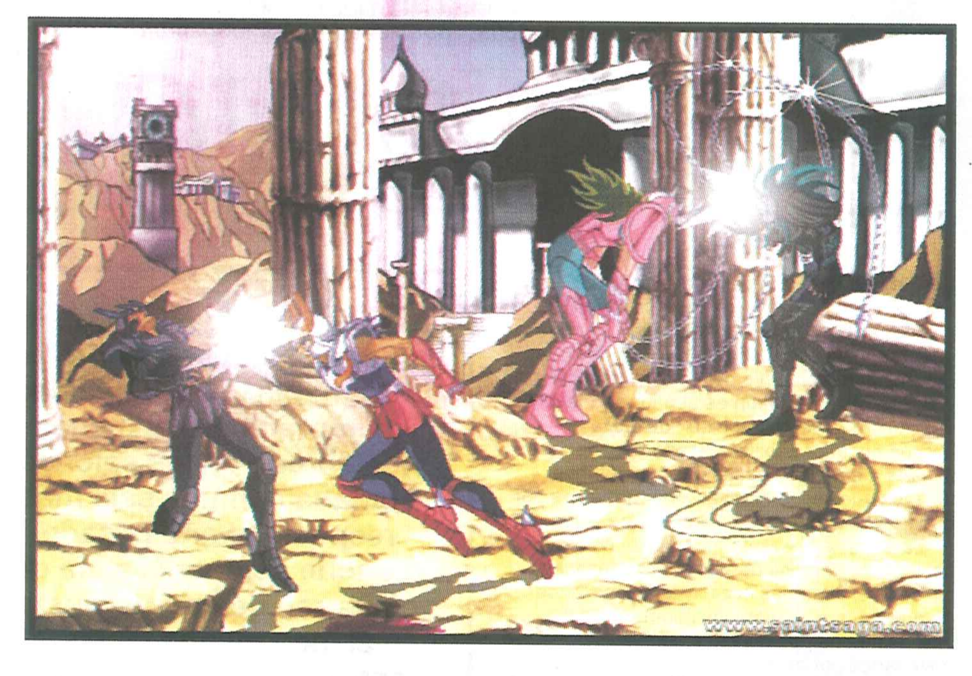


Artículo "*Saint Saga*" por Clarens (*rugal@megamultimedia.com*)

Santuario, mientras vemos otros *frames* de movimiento y demás personajes por el escenario, impecablemente dibujado.

Por las fotos que podréis ver, tratarán de que podamos elegir al personaje que queramos (de los cinco protagonistas) desde que se inician en su entrenamiento hasta la batalla contra los *Caballeros de Oro*. Esto lo sabemos por las imágenes que muestran los entrenamientos de *Shun* en la isla de Andrómeda (con *June* y su maestro *Albiore* al fondo) y de *Seiya* en Grecia (también se ve a *Casios*, por lo que se deduce que habrá que enfrentarse a él).

Por lo visto con quien más han trabajado ha sido con *Shun*, ya que parece ser su personaje favorito, aunque al resto no los han dejado de lado, y eso que cada uno tiene al menos que yo haya visto tres versiones: con ropa de entrenamiento, normal y con la 1ª armadura. También para ir haciendo publicidad, han hecho ilustraciones de varios caballeros de oro con el nombre del juego (desconozco si será el definitivo): ***Saint Saga***.



Ya directamente en la *demo* han puesto una de las melodías más bellas de la obra, por lo que augura un futuro totalmente prometedor, sea cual sea el resultado final.

Todavía no hay ninguna beta del juego en sí, sólo esta que determina los *frames* por segundo de los que puede llegar a hacer gala.

Esperemos que en breve nos sorprendan con actualizaciones y con más noticias acerca de éste juego.

¿Quién dijo que ***Saint Seiya*** ya no estaba de moda?

Clarens
rugal@megamultimedia.com



Artículo *"Expomanga 2003"* por Nenu (*nenu@megamultimedia.com*)

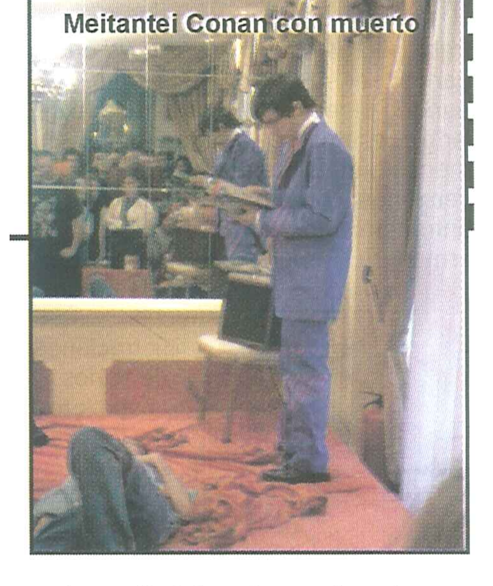
EXPOMANGA 2003

Por segundo año consecutivo (y esperando que por muchos más) se celebró en Madrid el *Expomanga 2003*. No había mucho que hacer, ni tampoco mucho que comprar, pero al menos este año el acontecimiento (celebrado en los salones del Hotel Puerta de Toledo) contaba con una sala más respecto al año pasado (aunque colocar la zona de concurso de *cosplay* justo al lado de una de las entradas no fuera lo más indicado...).

El evento transcurrió durante los días 28, 29 y 30 de Marzo. En perfecta armonía todos los *frikis* que allí acudimos (como viene siendo normal) pudimos notar que, aunque os pueda parecer irrelevante (yo os juro por mi olfato que no), o bien el salón estaba más y mejor ventilado o la gente fue bien duchadita, porque el hedor a axilas del año pasado llegaba a ser más que insoportable (varios tuvimos que salir a respirar aire puro, pues por desgracia no vendían mascarillas de oxígeno).

La entrada al evento que hoy os comento costaba 4€ para los no-disfrazados (oséase, casi nadie, al menos el sábado) y los stands no eran ni muy numerosos ni muy variados, pero al menos podíamos conseguir novedades por muy buen precio (figuras de ***Berserk*** como *Gatsu* y *Griffith* por menos de 24 € de las que lo único que quedó fue el recuerdo, *DVD*s de series como ***Karekano***, ***Fushigi Yugi*** y ***Yuyu Hakusho*** por menos de 10€, llaveritos por sólo una moneda de 1€...). Entre ellos destacaba el que ya destacó en el *Expomanga 2002*: el bar japonés, donde podías hacerte con una lata de algún zumo o bebida extraña por poquísimo dinero; y una exposición (yo más bien diría que una mesita, pero dejémoslo ahí) de material de ***Sailor Moon***, junto a la cual había además un televisor donde se reproducían algunos capítulos de la serie cuando se retransmitía por **Antena 3**.


Visitantes en desacuerdo con el lugar del evento


Meitantei Conan con muerto


Ganadores Mejor Coreografia

En cuanto a las actividades, pues más o menos lo de siempre: *karaoke* (estuvo muy gracioso cuando salió mucha gente escopetada para no escuchar a las ganadoras de ***Operación Friki***) y reproducciones de series como ***Angelic Layer***, ***Haibane Renmei***... y el especial del domingo: el primero de los *OVA*s de ***Saint Seiya Hades***.

Y por último el *cosplay*, que siempre es lo más esperado y lo que más interesa. Este año no tuvo desperdicio alguno. Todos sabemos que hay gente que repite y repite disfraz año tras año, y otros que no parecen darse cuenta de que su serie preferida resulta ya un poco cansina al resto del mundo *friki*, por lo que no faltaron disfraces de personajes de *Sakura* y ***KOF*** (el que el año pasado ganó como personaje masculino más sexy disfrazado de *Hwoarang*, ganó este año el premio a mejor personaje masculino como *Terry*). Pero he de decir que de todos los salones que he ido, en este se han visto los mejores disfraces y las mejores actuaciones:

Angel Sanctuary a porrillo (y muy bien hechos, que se llevaron un merecido premio como mejor grupo).

Cinco chicos y una chica disfrazados de *morolians* todos del juego ***Space Channel 5***, quienes tuvieron que sufrir que se les confundieran con *teletubbies* y hasta con *pitufos* (¿un *pitufo* con antenitas? *O_o*) y

encima asfixiarse en la caja forrada de tela que tenían por cabeza. Este grupo en concreto fue divertidísimo, pues nos deleitaron con una coreografía muy particular: comenzaron con unas cuantas chorradillas al ritmo de la música del juego, siguieron haciendo el mono con "*In the navy*" y terminaron subiendo gente del público al escenario para bailar con ellos y hacer una conga mientras sonaba la canción de "*Macho-men*" (ni que decir tiene que se llevaron el premio a la mejor coreografía).

Una simpática parejita disfrazados de *Luigi* y *Mario* con un disfraz muy currado (tenían un peluche con forma de seta y todo). Lástima que no ganasen el premio a mejor disfraz de videojuego, pues pienso que se lo merecían más que nadie.

Dos chicas disfrazadas de *Excel* y *Hyatt* (***Excel Saga***) que no ganaron nada, pero no desperdiciaron la ocasión para decirnos que "no se puede ganar siempre, llevamos cinco años seguidos ganando" (¿cinco años seguidos ganando dónde? Si sólo es la segunda vez que se celebra el ***Expomanga***...).

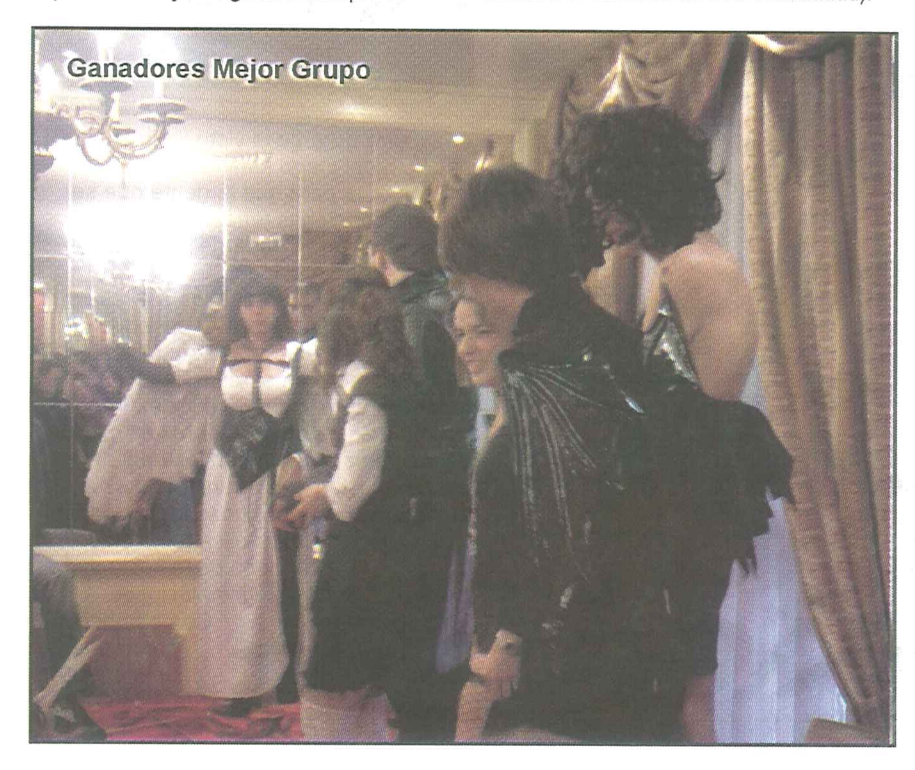
Ya por último, y como hice el año pasado, desde aquí mando una pequeña sardineta en el culo al jurado del concurso de dibujo: ¿¿Por qué los premios a los supuestos dibujos originales siempre se



Faust

los llevan dibujos de series que ya existen y además son copiados?? Creo que "tongo" es la palabra que mejor ha definido ese concurso durante estos dos años [un dibujo copiado (porque además esa imagen ya existe) de ***Angel Sanctuary*** no creo que mereciera un premio...].

Y esto ha sido todo, un pequeño soplo de aire fresco para los *frikis* madrileños, hasta que en Junio tengamos el salón de Leganés (para mí el mejor de todos cuantos se celebran en esta comunidad).



Ganadores Mejor Grupo

La columna de Clarens

De nuevo nos encontramos con las *jornadas del manga y anime de Madrid*, de nuevo en los salones de bodas del año pasado, y eso que se dijo y redijo en la anterior edición que se iba a cambiar de lugar puesto que casi no se entraba en el recinto. Cuál no fue nuestra sorpresa al enterarnos poco antes de la celebración que "ante el éxito cosechado el año anterior, se celebraba en el mismo lugar y se esperaba aún más asistencia". Es decir, que estábamos destinados a estar aún más compactos que el pasado año y más cerquita unos de otros. Para que luego digan que estas aficiones nos hace insociables...

Volviendo al tema y tras comentar el hecho que este año han vuelto a repetir (esa leyenda de que se celebrará en otro lugar más apropiado, etc...) he de comentar que este año ha estado bastante bien, y ciertamente con más asistencia; lo que conllevaba la aglomeración de gentes de todo tipo: desde los que iban preparados para el *cosplay* fardando ante todos, las típicas chicas *frikis* histéricas chillonas que hacían lo propio ante algún/alguna disfrado/a de su personaje favorito, los puestos de tiendas que ponían unos precios de museo, y mucha otras cosas más que en tiempos como estos seguimos sin entender. Mención especial para cierto orondo personaje no disfrazado que iba haciendo el moñas (por decirlo suave) con una *katana* por el recinto, tocando la moral a todo cristo. Sí, si lo estás leyendo chaval, que sepas que eres tú. Menuda plasta que diste, hijo, estarás contento. Otro dato bastante negativo fue el malquedar de mucha gente ante la portadista de ***Hiroshima***; ya que el "*¿y ésta quién es?*" se oyó más veces que nunca, solamente por no echar un ojo y leer en el cartelón que pusieron a su lado indicando que firmaba ejemplares o hacía minidibujos.

Otro punto negativo (sí, soy el que saca los fallos a todo) fue cierto *stand* que casi a última hora de una tarde sacó latas de bebidas japos de diferentes sabores, los cuales no duraron ni diez minutos. Yo por mi parte pude conseguir un par de latas de zumo de coco para mí y para mi niña, pero lo digo por otra gente que llegó al humo de las velas. Esperemos que para la próxima traigan más o que limiten la cantidad de latas por cabeza.

En fín, que a pesar de todo uno se lo pasa bastante bien en este tipo de actos, así que eso, dentro de poco más. Hasta la vista.

Clarens
rugal@megamultimedia.com

Cuando la versión de Super Nintendo del *Chrono Trigger* se mostró por vez primera en las ferias de videojuegos de Japón, esta se vio acompañada por un corto de animación de 16 minutos de metraje que ha pasado desapercibido para casi todo el mundo durante todos estos años, algo lógico ya que nunca se puso ni a la venta ni en alquiler, pudiendose ver únicamente durante unos días en dichas ferias, algo realmente extraño por parte de Square que, como todos conocemos, se caracteriza por ser bastante tacaña y no hacer este tipo de cosas de las que no saca ni un *yen*.



Para bien o para mal los protagonistas reales del juego no aparecen, y tan sólo dos veces podremos ver de espaldas a *Chrono* y *Lucca*.

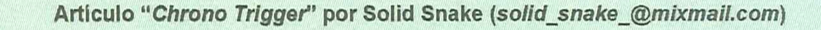
Este divertidísimo *OVA* titulado ***Time and Space Adventures Nuumamonjaa*** cuenta las andanzas de los totalmente locos *Nuu* y *Mamo*, dos de los personajes más famosos del juego, aunque ninguno de ellos sea protagonista.

El hecho de que no aparezcan personajes principales y que la historia transcurra durante lo visto justo al principio del juego está ideado lógicamente para que la gente que se pasaba por dichas ferias de videojuegos no se reventaran nada de lo que más tarde verían en el juego.

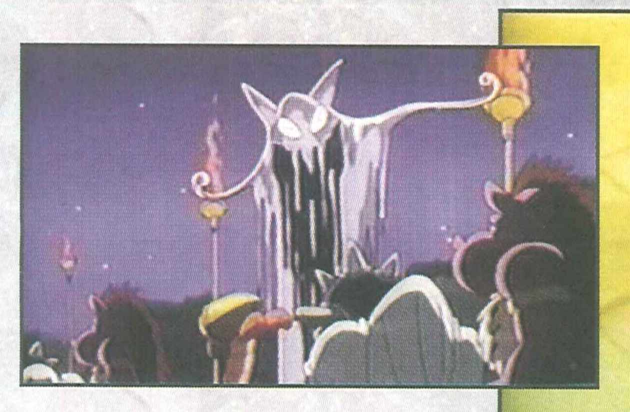


La historia va de que los pobres monstruos del juego están muertos de ganas por poder ir a la fiesta milenaria que se celebra en el reino de *Guardia* todos los años, así que deciden ir todos la noche antes de la celebración oficial de los humanos, cuando los habitantes del reino están aun durmiendo, y así, aunque sólo sea por unas horas, poder disfrutar ellos también un poco de la fiesta y sus instalaciones.

Como podéis comprobar la ambientación de este *OVA* es totalmente







desenfadada, bastante más cómica que la del propio juego.

Podremos ver cómo los monstruos se lo pasan bomba con todas las atracciones de la feria y toman parte de los concursos más famosos (vease por ejemplo la carrera de beber lo más rápidamente posible).

Los personajes que más relevancia tienen aparte de *Nuu* y *Mamo* son el cibernético hombre-moto *Johnny* y el robot *Gonzalez* (más conocido por aquí como *Gato*, ya que ese fue el nombre que se le puso en la versión americana del juego).

La historia continua con multitud de alocadas andanzas de estos cuatro personajes, pero es mejor que vosotros mismos las veáis ya que en el *CD* de la revista se incluye íntegramente el *OVA* en japonés con subtítulos en inglés.

Lo que más destaca de este episodio es que podremos ver a prácticamente todos los enemigos del juego, aunque sólo sea por unos instantes, pero aparecen casi todos.

La inclusión del control pad de SuperNintendo en el anime puede ser la causa de que este corto no se incluyese como extra en la posterior versión de Chrono Trigger para la consola Playstation.

La animación es bastante buena, incluso para ser un producto con casi diez años de antigüedad, y el dibujo, cómo no, recuerda bastante a ***Dragon Ball*** (y es que cuando *Akira Toriyama* se mete por medio el estilo de dibujo siempre es muy característico).

El apartado sonoro está muy bien en cierta manera ya que han usado las propias músicas del juego sin ningún tipo de retoque, algo que puede agradar a ciertas personas y no gustar demasiado a otras.



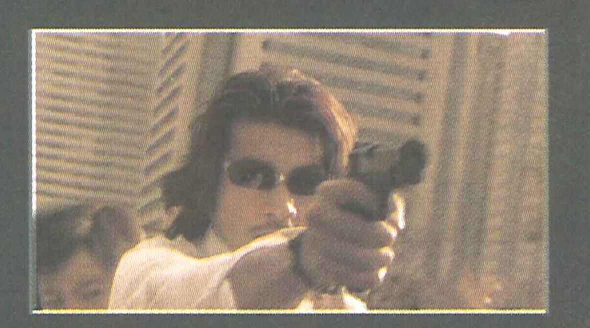
El *ending* es bastante divertido y en él veremos diferentes partes del juego parodiadas por *Nuu* y *Mamo*. De esta manera no muestran claramente lo que ocurrirá realmente en el juego. Un OVA realmente divertido en el que no podrás parar de reír a carcajadas, sobretodo si conoces bien el juego. Toda una rareza que por suerte hemos podido disfrutar, aunque haya sido muchos años después.





Returner

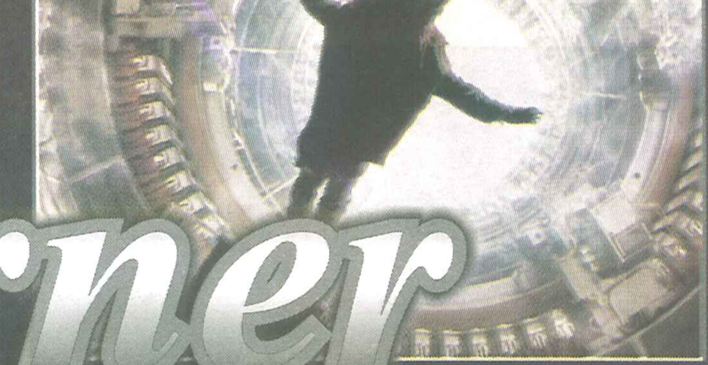
En este número os traemos *Returner*, una increíble superproducción Japonesa que bebe de las mismas fuentes que los grandes clásicos de ciencia-ficción americanos, tales como *Terminator*, *Matrix* o incluso *E.T.*
Con un guión muy elaborado alejado de los estereotipos Orientales, unos protagonistas de lo más *cool*, unos efectos especiales soberbios y una banda sonora de lujo (firmada por el mismísimo *Lenny Kravitz*), *Returner* se convierte en unos de los mayores exponentes del genero, demostrando que el cine Oriental poco o nada tiene que envidiar a las grandes producciones *Hollywoodienses*.



A finales del Siglo XXI la humanidad se ha visto mermada por un conflicto alienígena hasta el punto de tener que resistir en pequeños núcleos alojados en *El Tibet*. La última esperanza reside en una máquina del tiempo que regrese a su ocupante a Octubre del 2002 para eliminar al primero de estos extraterrestres, presumiblemente el causante de la guerra.

Sin embargo las cosas se tuercen y es finalmente *Millie*, una chica de 15 años, quien debe asumir esa responsabilidad ayudada por *Miyamoto*, un "asesino a sueldo" que no aceptará el encargo de buena gana. El destino de ambos personajes se cruzará con el de *Mizoguchi*, un miembro de las *Triadas*, que guarda una importante relación con el pasado de *Miyamoto* y quien también anda tras la búsqueda del misterioso alienígena. El cóctel de acción está servido.





Nacionalidad: Japón. **Año:** 2002. **Director:** Takashi Yamazaki. **Interpretes:** Takeshi Kaneshiro, Ann Suzuki, Goro Kishitano

Artículo "*Returner*" por Varo "Mitsurugi"

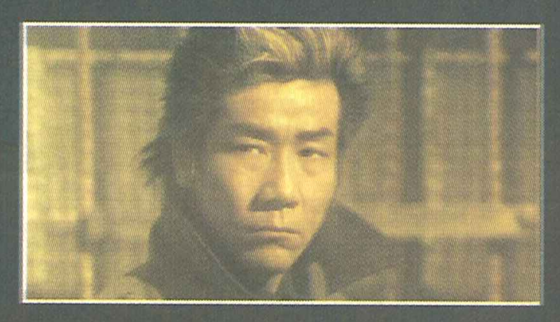
CINE ORIENTAL

ORIENTAL CINE ORIENTAL

Returner cuenta con numerables elementos a su favor. En primer lugar están los protagonistas, interpretados por *Takeshi Kaneshiro* (*Miyamoto*), la gran estrella del cine Japonés y delirio de las quinceañeras niponas, cuyo rostro digitalizado es el de *Samanosuke*, el protagonista de ***Onimusha*** y *Ann Suzuki* (*Mille*) una jovencita que





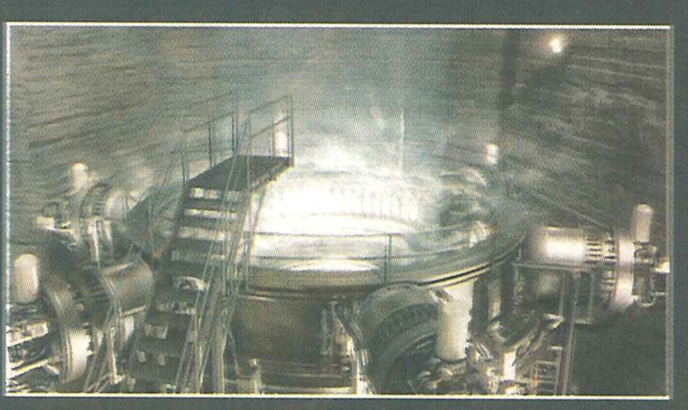


pese a su corta edad tiene ya bastantes tablas en este mundillo, no en vano debutó como actriz hace 4 años a las ordenes de *Scott Hicks* en ***Mientras nieva sobre los cedros***.

Ambos personajes resultan de lo más atrayentes y además de por su look "molón", destacan por su marcada personalidad, alejados de los estereotipos clásicos, y por la relación que se establece entre los dos, lo que les hace muy humanos y cercanos a un espectador que rápidamente se identificará con ellos.

Por otro lado está el verdadero amo de la función, *Goro Kishitano* (*Mizoguchi*), el *Boss* (más chulo que un ocho) que se paseará a sus anchas durante todo el metraje esquivando balas y arreando hostias a diestro y siniestro, poniendo las cosas realmente difíciles a nuestros héroes (¡Atención al duelo final con *Miyamoto*!).

Efectos especiales

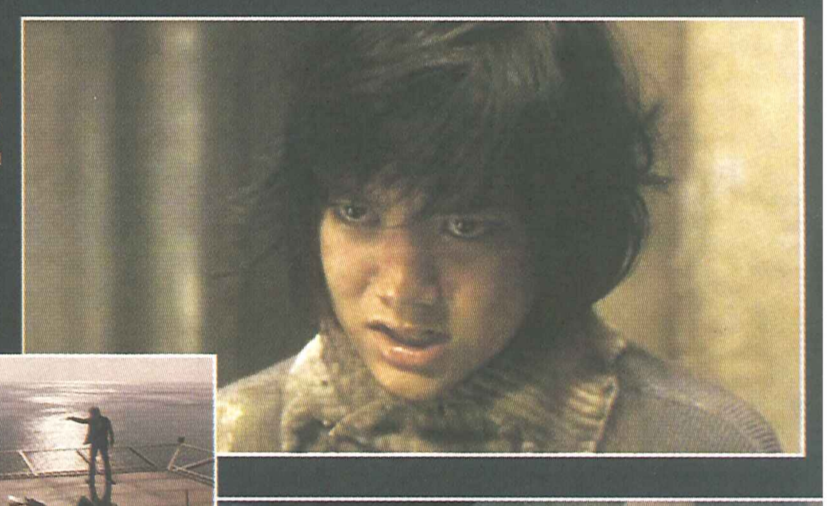


Otro de los puntos fuertes del film reside en los curradísimos efectos especiales, a la misma altura e incluso por encima de gran cantidad de hits americanos contemporáneos.





¿Que vienes del futuro? Pues cagate, que yo hasta hace unos días era samurai y vine p'acá que yo no se cómo. ¿No tendrás una katana por ahí?



El uso de *Pseudo Time-Bullet* y *Slow Motion*, así como el diseño de los aliens, naves y otras virguerías técnicas nos dejaran con la boca abierta esperando la próxima dosis de adrenalina, que por otro lado y gratificantemente está muy distribuida a favor del desarrollo de la historia y de la relación entre sus protagonistas. Otro punto a favor es la banda sonora, que contiene una (muy publicitada) canción de *Lenny Kravitz* que desgraciadamente sólo podremos escuchar en los créditos finales.

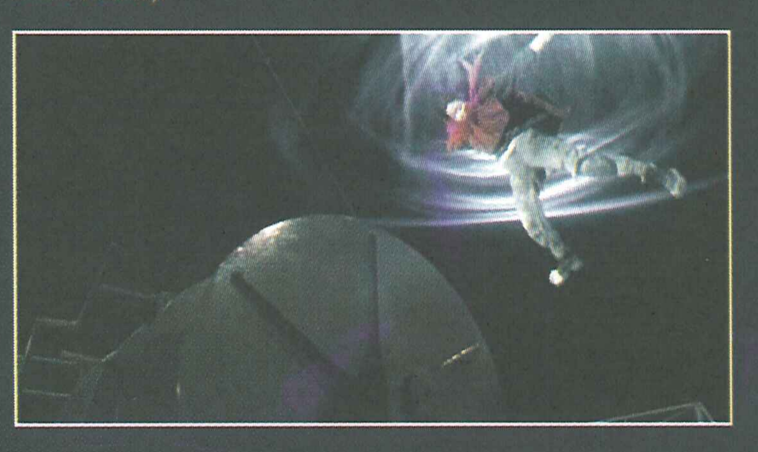
También destaca el guión, tan simple como eficiente, que nos atrapará rápidamente a base de licencias y guiños a otras películas, pero que esconde un desarrollo más complejo y sorprendente de lo que en un principio esperamos. Mención especial para el sorprendente final de la película en el que el director *Takashi Yamazaki* (***Juvenile***) dejará las cosas atadas y bien atadas, haciendo que nos levantemos de nuestro sillón para aplaudir.



En resumen...

Si el número pasado os mostrábamos ***Whasango*** como un gran exponente del cine que se cuece en *Corea*, en esta ocasión ***Returner*** nos sirve a modo de ejemplo de la buena marcha de la cinematografía japonesa, un cine que va mas allá del *anime* y de clásicos como *Kurosawa* o *Kitano*, que está en pleno apogeo, con el que estamos pudiendo disfrutar en nuestro país gracias a ***The Ring*** o ***Battle Royale*** y que abarca nuevos genios como *Takashi Miike* (***Audition***, ***Ichi:The Killer***, ***Dead or Alive***) o *Hideo Nakata* (***The Ring***, ***Dark Water***).





Fe de erratas

The Eye no es una película coreana como erróneamente dije en el numero pasado. Es una coproducción estre Hongkon y Tailandia.
Mis disculpas ^_~

1.- CÓMO PONER UN ANUNCIO: Manda la palabra ANUNCOL al 5088. El sistema te pedirá que escribas el texto y éste llegará en tiempo real a la revista y te asignará el código de tu anuncio.

2.- CÓMO CONTESTAR A UN ANUNCIO: Manda la palabra CONTCOL al 5088. El sistema te pedirá la referencia del anuncio, envíala y el sistema te pedirá el texto que quieres enviar. El anunciante lo recibirá en tiempo real.

3.- CÓMO DARSE DE BAJA: Manda la palabra BAJACOL + un espacio + el código de tu anuncio al 5088. Ejemplo: BAJACOL 1234 al 5088. Sólo se podrá cursar la baja desde el móvil que puso el anuncio.

*Importante: Privacidad total. Los números de los móviles están siempre ocultos. El sistema asigna claves a cada contacto para conectarlos entre sí y ni los anunciantes, ni la revista, tienen acceso a los números de los móviles de los anunciantes.

0,90 Euros/mensaje Mayores de 18 años

linea de contactos REALES por sms



CONTACTOS

CHICA BUSCA CHICA

JOVENCITA sin prejuicios desearía tener primera experiencia bi. No tengo lugar de encuentro. Ref.15845

CHICA femenina y sensible, me relacionaría con mujer madura de carácter fuerte. Preferentemente de Madrid. Ref.15846

MUJER de mediana edad busco chica similar para salir de copas, conocernos y si hay química ... Ref. 15847

CHICA amante de las sensaciones fuertes, quiero encontrar chicos con los que realizar mis fantasías más ocultas. Ref.15848

JOVEN romántica busca su media naranja, por lo menos de fin de semana. Me gusta salir de marcha e ir al cine. Ref.15849

MUJER sensible, buena amiga, simpática y atractiva busco amiga con la que compartir momentos de ocio. Ref. 9681

JOVEN bisex, busco primera experiencia con una mujer. Pido comprensión y sinceridad. Ref. 9682

CHICA femenina y atractiva busco una mujer similar. Ref. 9683

CHICA BUSCA CHICO

QUIERO encontrar hombres dispuestos a vivir experiencias excitantes, yo 22 años, buen cuerpo y super atrevida. Ref.15850

MUJER separada y con lugar de encuentros contactaría con chicos jóvenes, guapos y bien dotados. Abstenerse casados. Ref.15851

MUJER simpática, mediana edad, me gustaría encontrar hombre muy viril, para relación discreta. Ref.15853

BUSCO chicos que les guste las relaciones sin compromiso, de Madrid o cercanías. Ref.15854

JOVENCITA amante de la naturaleza busco gente libre para comenzar nueva relación. Primero conocernos y después lo que el destino nos depare. Ref.15855

CHICA muy guapa, 23 años, deseo conocer chico simpático para amistad o posible relación, vivo en Madrid. Ref.: 16959

MUJER amante de los placeres de la vida, me gustaría encontrar joven apuesto con el que poder compartir fantasías. Ref. 12833

CHICA de 20 años, busco chico romántico y cariñoso, que sea caballero y le guste el deporte. Ref. 13865

JOVEN simpática y divertida. Quiero encontrar hombres para relaciones esporádicas. Sin compromisos. Ref. 12835

MUJER mediana edad. Busco hombre con el que poder salir de copas, pasear.... y lo que surja. Ref. 12839

MUJER de 45 años busca amistad con hombres de mi edad, que sea compatible conmigo. Ref. 13148

CHICA busca chico divertido, romántico y amante de la naturaleza para amistad y lo que surja. Barcelona. Valles. Ref.: 19291

CHICA separada busca chico de 35 a 40 años para amistad. Ref.: 19761

ME llamo Raquel, soy divertida y simpática y busco similar para momentos agradables y lo que surja. Ref.: 19583

JOVEN necesitada de atención y diversión busca chico que le de toda clase de mimos. Ref.: 19584

MUJER casada y cansada de la monotonía del matrimonio busca a alguien que le saque de esta situación. Ref.: 19585

BUSCO jóvenes que estén bien físicamente y que sepan darme marcha, yo chica con cuerpo cuidado y con ganas de marcha. Ref.: 19586

CHICA amante de las aventuras y de la diversión busca similar para recibir proposiciones de todo tipo. Ref.: 19587

SOY chica de 23 años, me gusta conocer gente nueva y echar una canita al aire cada vez que surge. Me gusta disfrutar de todos los momentos buenos de la vida. Ref.: 19588

MUJER madura y separada busca similar para salir de copas, bailar... y lo que surja. Estoy dispuesta a todo. Ref.: 19589

ESTUDIANTE súper romántica y divertida busca chico joven para relaciones esporádicas sin malos rollos. Ref.: 19590

SOY de Madrid y uno de mis hobbies es el sexo, quiero conocer a chicos que sean también de Madrid y que comparta aficiones... Ref.: 19591

SOY una chica tímida a la que le gustaría cambiar ese detalle, ¿me ayudarás?, seguro que no te arrepientes, soy muy fogosa. Ref.: 19592

CASADA 32 años, 1,82 m, culta, buena apariencia, deseo revivir emociones perdidas. No compromiso. Ref.: 18322

HOLA me llamo Susana, tengo 27 años, busco amigas de 25 a 30 años que no salgan por la noche, abstenerse chicos y lesbianas. Ref.: 19259

CHICO BUSCA CHICA

MADURO busca mujer madura para relaciones esporádicas, discreción. Ref. 13832

PLATANITO juguetón busca rodajita de piña para realizar macedonias esporádicas. Se aceptan frutas tropicales para combinar. Abstenerse pasas y frutos secos. Ref. 13868

QUIERO realizar tus fantasías mas inconfesables. Si estas dispuesta a que te ayude espero tu mensaje. Ref. 14086

SEÑOR de 42 años deseo relaciones con chicas de 40 a 45 años, busco sexo y lo que surja, no aburridas Ref. 14088

CHICO de 30 años, cariñoso, atractivo y atrevido busca chica similar para quedar esta noche mismo. Pruébame sin compromiso y querrás repetir. Un beso. Ref. 14244

HOMBRE, 35 años, con experiencia, busca relación divertida, sensual y esporádica. Madrid Ref.: 18374

CHICO de 21 años, tímido y guapo desea conocer mujeres entre 20 y 45 años para desfogarse. Discreción. Ref.: 18454

CHICO de 25 años, divertido y sensible, busca chica de Madrid que sepa volar. Ref.: 18545

CHICO de 34 años, sin experiencia pero con ganas de aprender en Madrid. Ref.: 18659

HOMBRE de 40 años, muy cariñoso, apasionado, morboso, discreto y limpio, busco mujeres para realizar vuestras fantasías, lluvia dorada, etc. Zona de Alicante. Ref.: 11930

CHICO joven le gustaría mandarse mensajes con chicas y contarnos nuestras fantasías Ref.: 11984

JOVEN de 39 años de Barcelona desea hacer amistad con pareja joven, sanos y con cultura. Ref.: 12004

CHICO joven desea conocer pareja que le excite que les vean follar y se dejen llevar. Ref.: 12047

CHICO BUSCA CHICO

MACHOTE pasivo busca 1 o más tíos potentes. 35 años, 1.80, 78 kg. tragón y dilatable. sin sitio. Madrid. Ref. 14585

TIO 33 años, 1.85 75 kg. Busco tio sincero para relación estable. Ref. 11434

CHICO gay de 18 años para sexo, mucho aguante a domicilios cerca de Madrid, me llamo Pau. Ref.: 16197

CHICO de 26 años, culto, buen cuerpo, busca chico inteligente y solvente entre 25 y 45 años. Fines económicos y sexuales. Seriedad Ref.: 17973

SHEN COMICS

COMIC BOOK-MANGA-ANIME-MERCHANDISING

Mortal!!!! donde esta SHEN COMICS donde puedo encontrar todo el comic book americano, todo el comic europeo...

...asi como tambien manga anime, figuras y merchandising de toda clase e incluso son especialista en manga y anime importado...

SHEN

design: www.ertitomontana.com

C/MARQUES DE SANTA ANA 9 28004 MADRID

TLF: 91 521 84 32 E-MAIL: shen-comics @ rettemail.es

metro: NOVICIADO Y CALLAO